game.exe #05'2003 (94)
game
.exe
4 601357 000055
#05 2003
Поле битвы
БЛИЦКРИГ
СТР. 123
Raven Shield ● TOCA Race Driver ● Master of Orion 3 ● Metal Gear Solid 2 ● Gun Metal ● Mistmare
СДЕЛАЙ
СТР. 33—52
САМ
C&C Computer Publishing Ltd.

# game.exe

#05 2003

Поле битвы БЛИЦКРИГ

СТР. 123

СТР. 33—52

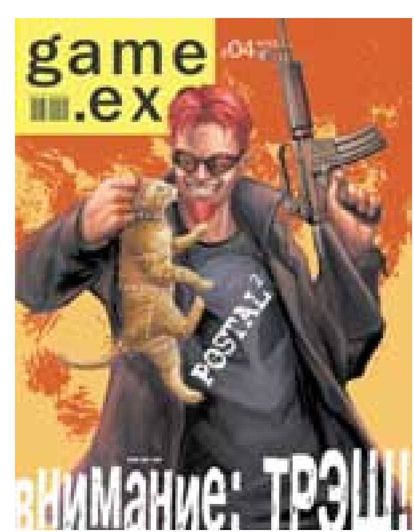
C&C Computer Publishing Ltd.

# post@game-exe.ru

## <Владимир Варзаков>

voland_nu@utaltc.ru

...только что пройденный Splinter Cell и связанные с этим разочарования. Читая восторженные публикации об этой игре (начиная с ее анонса до информации о релизе на Xbox), я был стопроцентно уверен, что наконец-то грядет Идеальная Игра. Февральский .EXE с DVD, содержащим демо Splinter Cell, позволил мне взглянуть на небольшой кусочек будущего шедевра, пройдя который вдоль и поперек раз 15, я лишь утвердился в мнении, что жанр обрел нового короля. Возможно, это и так, но...
Спустя месяц, общаясь с релизом всего лишь на тренировочном уровне, я обнаружил небывалые до сих пор геймплейные возможности: шпагатный завис между стен, лазание по трубам и канатам, прыжки, достойные лучших цирковых акробатов, и т.д. и т.п. Браво? Разумеется. Но то, что было потом, когда игра, надев на меня короткий ошейник, повела по узкому коридору игропроцесса, достойно лишь сожаления. Столь короткий поводок и столь узкий коридор можно простить играм класса Unreal или Quake, где от игрока требуется только одно — почаще нажимать на спусковой крючок, но если в жанровом определении гордо значится «stealth shooter» (в моем понимании это подразумевает как минимум два-три альтернативных способа прохождения), такой прием непростителен.
Итак, вас властно берут за шкирку и тащат, тащат, тащат через всю игру (с удивительной, заметим, графикой и потрясающе реалистичной анимацией) в строго определенном направлении. Залезть на столб? «поспайдерменить» на трубах под потолком? — можно, но только в строго определенных товарищами из Ubi ситуациях. Беда.
Ближе к финалу Splinter Cell и вовсе становится скучным, вырождаясь в банальный 3D-шутер. Уже не хочется прятаться в темноте, как-то иначе скрываться от противника, чему, кстати говоря, способствует обилие аптечек и возможность сохраняться в любое время. И это, простите, на hard'е.
А теперь вспомните-ка Hitman. Игра не идеальная, но пару-тройку способов прохождения «держит» легко. Да и аптечек с сэйвами на сложном уровне вы от нее не дождетесь. Что, на мой взгляд, только способствует аккуратному ее, игры, прохождению. (Вы можете сказать: «не хочешь — не бери аптечки» и т.п., но такова психология человека: если что-то доступно, то это надо обязательно использовать.) Для полноты картины следует упомянуть и только что вышедшую игру IGI 2, совсем уж далекую от идеала, но чей «сложный» уровень тем не менее таковым является по праву...




## <Онегин>

onegin@quake.ru

С чего начинается любое письмо в редакцию? Обратившись к внушающему уважение .EXE-архиву, легко проследить, что наиболее употребляемые в народе приветствия начинаются с «уважаемая», «любимая», «единственная», «лучшая» и, конечно, «ненаглядная моя». Что это? Образцово-показательная работы вашего отдела цензуры? Или к вам пишут только истинные ценители Высокого? Если последнее верно, то озвучу напрашивающийся вопрос: «Але, истинные! Где ж вы прячетесь?!» Итак, о чем это я... Ах, да, приветствие. Приветствую, редакция. Хотелось бы, видишь ли, выразить всю ту обеспокоенность, которую я испытываю по поводу... по многим поводам.
В далекие 97-е времена, когда страна переживала информационный голод, вы, словно лучик спасительного света, озаряли путь путающемуся, доверчивому юнцу, безошибочно определяя, что такое хорошо и что такое плохо. Те номера... они зачитывались до дыр, отдельные материалы (рецензия на C&C, исследования на тему DOOM) и вовсе приводили в восторг. Изменилось ли что-нибудь сейчас? Видимо, нет. Все равно из множества игровых-железных-мобильных покупаю только ВАС (извиняюсь за каламбур). И все бы хорошо, да только друзья мои не разделяют эту искреннею и преданную любовь. А когда пробовал влюбить и их, слышал лишь «что такое ПэЖэ?» и «где живет казуал?». Словом, натыкался на стену непонимания. «Ну и ладно, сами не знаете, чего лишаетесь», — думал я. А потом однажды обратил внимание на: «Печать: SCANWEB, Finland; тираж: 5*000 экз.». Неплохой, неплохой тираж (особенно учитывая, что другие издатдома тоже не дремлют). Отмотал на полгода назад — и что? Меньше 48000. И это сейчас, когда перепись однозначно выявила, что нас 145 млн., информация проверенная и достоверная (лично участвовал в). Ну и цена, конечно, не может не радовать, особенно сейчас, когда вы избавите нас от возможности довольствоваться CD (не избавим! Пока не получается, но будем делать все, чтобы как можно быстрее избавить, не сомневайтесь, потому как CD супротив DVD — ересь, чушь и полный, абсолютный ноль. — **Прим. ред.**). И все это на фоне инфляции в 14-16%, так и неудавшейся реформы ЖКХ и обострения (война) вокруг Ирака.
Что же нам, простым смертным, делать с зарплатой в условных деревянных единицах? Прошу извинить меня за цинизм, но при чем здесь Финляндия? У них ведь и так всякий безработный получает ежемесячное пособие в размере $1000. Хорошая полиграфия? Но к чему она, если я все равно буду читать .EXE за завтраком, в туалете, на лекциях и т.д. А вообще, знаю, что в центральном районе нашей необъятной, в славном городе *** (по понятным причинам не называю его имени), при помощи немцев, открылся издательский дом. На мой взгляд, уже давно пора ориентироваться на отечественного производителя, чего и вам советую. Ну а попугаев, что падут, вы и без меня сосчитать способны...
Впрочем, к черту! Как бы сын ни злился на отца за непонимание... так и я, ненаглядный мой УЧУ, лублу только тебя и другого не предвидится.

**P.S.** Товарищ Ариманова, так держать (колонки и рецензии)! Но все же накиньте на себя что-нибудь — холодно же...

# game.exe


C&C Computer Publishing Limited
www.computerra.ru

Номер 5 (94), май 2003 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием «Магазин игрушек/ Games Magazine»

**АДРЕС**
115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938

**РЕДАКЦИЯ**

**Главный редактор**
Игорь Исупов *(garry@game-exe.ru)*

**Заместитель главного редактора**
Александр Вершинин *(versh@game-exe.ru)*

**Арт-директор**
Денис Гусаков *(dgusakov@computerra.ru)*

**Ответственный секретарь**
Николай Давыдов *(ndavydov@game-exe.ru)*

**Обозреватели**
Маша Ариманова *(masha@game-exe.ru)*
Олег Хажинский *(oleg@game-exe.ru)*
Господин ПэЖэ *(pg@game-exe.ru)*
Фраг Сибирский *(frag@game-exe.ru)*
Александр Металлургический *(ironman@game-exe.ru)*

**Корреспонденты**
Дмитрий Лаптев *(dlaptev@game-exe.ru)*
Михаил Судаков *(michelle@game-exe.ru)*
Ашот Ахвердян *(ashot@game-exe.ru)*
Михаил Бескакотов *(boo@game-exe.ru)*
Павел Ёлшин *(p.yolshin@game-exe.ru)*

**Служба связи с общественностью**
Михаил Кабанов *(tolstiy@game-exe.ru)*

**Фото**
Наталья Тазбаш *(ntazbash@game-exe.ru)*

**DVD, CD**
Кирилл Якобсон *(kir@game-exe.ru)*

**Автор дизайн-проекта**
Александр Васин *(www.vasin.ru)*

**РЕКЛАМА**
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263

**РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА**
ЗАО «Компьютерная пресса»
Тел.: (7095) 232-2165 *(kpressa@computerra.ru)*

**ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА**
Вадим Губин *(vga@computerra.ru)*

**ПЕЧАТЬ**
SCANWEB, Finland
Тираж 57000 экз.
Номер подписан в печать 13 апреля 2003 г.





Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк


## в номере

**Видеокарта Sapphire ATLANTIS 9700 PRO ULTIMATE EDITION!**

**Приз предоставлен российским представительством компании SAPPHIRE TECHNOLOGY LIMITED**

стр. 91, 92

34

*Журнал Game.EXE в лице ваших спец- и фотокорреспондента прибыл в далекий Новосибирск (240 минут на аэроплане и трехчасовая разница во времени, что, кстати, чревато таким парадоксом: если верить билетам, обратный полет занимает всего лишь час) с горячим желанием с головой окунуться в ту среду, которая породила рекордное на один квадратный километр количество разработчиков и издателей shareware-игр, коих здесь чаще всего называют «независимыми».*

## приложение ПОЛИГОН 117

124

*Высшее командование в лице краснознаменной ордена «Нашего Выбора» компании «Нивал Интерактив» и межпланетного журнала о компьютерных играх и ландшафтном проектировании «Гейм.ИКЗЕ» счастливо объявить о начале нового конкурса – на ЛУЧШУЮ ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКУЮ МИССИЮ ДЛЯ СВЕРХИГРЫ «БЛИЦКРИГ».*

## приложение игровое железо 129



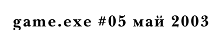
**Игры в номере**



**Реклама в номере**

в номере







содержание **CD**

game .exe 05 2003

**Игры**

Big Mutha Truckers
Live for Speed v0.2A
Postal 2
Robot Arena 2: Design and Destroy
The Sydney Mystery
Top Gun: Combat Zones
Micro Flight v3.5
Fighter Ace 3.5
Pro Bass Fishing 2003

**Shareware**

Coolumns 2 v1.10
Light and Shadow v1.05
Brave Dvarwes 2
Pickman Saves The Kingdom (Pickman 3D) v1.1
Rolls Pack v1.09
Super Methane Brothers v1.4

**Ретро**

Lure of the Temptress (полная игра)
Duke Nukem I
Duke Nukem II

**Утилиты**

1by1 v1.35
Ad Muncher 4.5 Build 5911 Beta
FlashFXP v2.0 Build 909 Beta 5
FlexibleSoft Dialer II
GetRight 5.0
Kaspersky Anti-Virus Lite Game.EXE Edition 4.0.7.0 (ключ)
MailWasher v2.0.40
Media Player Classic 6.4.4.2
VentaFax v5.3

**Патчи**

«Блицкриг» v1.1 (с набором новых карт для мультиплейера)
«Глаз дракона» v1.1
«Космические рейнджеры» v1.40
«Ил-2: Забытые сражения» v1.0 R

**Драйверы**

nvidia Detonator v43.45 под Windows 2000/XP
nvidia Detonator v43.45 под Windows 98/ME
ATI Catalist 3.2 под Windows 2000/XP
ATI Catalist 3.2 под Windows 9x/ME

**Музыка**

Майкл Гиачино (Michael Giacchino): избранные треки из игр

**Wallpapers**

Colin McRae Rally 3, Devil May Cry 2, Grand Theft Auto: Vice City, Live for Speed, Mortal Kombat: Deadly Alliance, Munch's Oddysee

**ВНИМАНИЮ ЧИТАТЕЛЕЙ, все еще раздумывающих переходить ли им на DVD-диск!**

**Милые, любезные, родные!** Редакция межпланетного журнала Game.EXE искренне мечтает выпускать с июля с.г. ТОЛЬКО DVD-диск. Согласитесь, он того заслуживает!

Более того, в планах межгалактической редакции — комплектовать DVD КАЖДЫЙ номер журнала, а это значит, что Game.EXE без дисков (конечно, DVD) не будет вообще!

Пожалуйста, будьте готовы к катаклизму ЗАРАНЕЕ. Купите DVD-ROM в ближайшей аптеке. Завтра же. Слышите: завтра же!

Единственно правильные места, где можно купить УМОПОМРАЧИТЕЛЬНЫЙ .EXE DVD (список, увы, далеко не полный)

**Санкт-Петербург**
Сеть оптовых магазинов ООО «Метропресс»:
1 Миргородская ул., д. 1, тел.: 275-06-77, 275-38-86
2 7-я Красноармейская ул., д. 2, тел.: 316-32-38
3 Невский пр-т, д. 108, тел.: 273-43-23
4 Финляндский вокзал, д. 20, тел.: 168-71-05

**Нижний Новгород**
1 ООО «Региональная пресса», тел.: 35-88-16
2 НОАО «Печать», тел.: 35-17-74
3 ООО «Агентство «Роспечать», ул. Акад. Блохиной, д. 14, тел.: 19-87-28, 35-17-74
4 НОООИ «Помощь», тел.: 49-91-79

**Челябинск**
ООО «АЗБУКА», ул. Тимирязева, д. 26, тел.: 66-56-63

**Новосибирск**
1 ООО «АРПИ-Сибирь» (оптовая продажа от Урала до Владивостока), тел.: 20-36-26
2 ЗАО АРП «Фрам», тел.: 11-98-39
3 Агентство «Экспресс», тел.: 54-43-98

**Воронеж**
ЗАО «Сегодня-Пресс-Воронеж», тел.:71-10-50

**Калининград**
ООО «КП-Калининград-Газеты в розницу», тел.: 56-64-46

**Тюмень**
1 ЗАО «Компания Компьютер-Сервис», тел.: 46-77-84
2 ИА «Тюмень-Пресс», тел.: 24-78-25

**Пенза**
ЗАО «Печать», тел.: 33-03-44

**Ставрополь**
ОАО «Союзпечать», тел.: 35-67-34

**Красноярск**
ООО «Розпечать», тел.: 21-63-54

**Екатеринбург**
1 ООО «Газетная база», тел.: 59-87-66
2 ООО УРЦ «Факториня-Пресс», тел.: 22-25-53

**Мурманск**
ОАО «МАРПИ», тел.: 44-57-42

**Новокузнецк**
ЗАО «Роспечать», тел.: 78-64-72

**Магадан**
ЗАО «Роспечать», тел.: 2-20-26 (не стесняйтесь звонить и оставлять заявки!)

**Владивосток**
1 ЗАО «Роспечать», тел.: 22-41-36
ЧП «Субарман Ю.Х.», тел.: 32-17-31 (звонить и оставлять заказы!)

**Иркутск**
1 ОАО «Иркутскпечать», тел.: 24-01-18
ЗАО «Сегодня-Пресс-Байкал», тел.: 27-28-84 (звонить и оставлять заказы!)

**Орел**
АО «Роспечать», тел.: 5-00-10 (непременно звонить и делать заявки!)

**Томск**
ОАО «Томскроспечать», тел.: 75-60-85

**Омск**
ОАО «Роспечать», тел.: 22-00-21

**Ростов-на-Дону**
1 «Ростдонпечать», тел.: 40-17-77
2 ООО «Фирма «Пеликан», тел.: 62-58-74
3 ЗАО «КП-Ростов», тел.: 34-73-78, 32-66-89 (звонить и оставлять заявки!)

**Череповец (Вологодская обл.)**
ОАО «Роспечать», тел.: 55-35-73

**Архангельск**
МУП «Роспечать», тел.: 62-36-53

**Петрозаводск**
ООО «Союзпечать-Плюс», тел.: 76-60-77 (звонить и оставлять заявки!)

**Краснодар**
1 ОАО «Роспечать», тел.: 59-44-42 (звонить и оставлять заявки!)
2 ОАО «Роспечать» Краснодарского края, тел.: 59-44-37 (звонить и оставлять заявки!)

**Ижевск**
АООТ «Информпечать», тел.: 43-41-24

**Владимир**
ОАО ВТФ «Роспечать», тел.: 32-55-70 (звонить и оставлять заявки!)

**Чебоксары**
ООО «ПРЕССМАРК», тел.: 62-71-63 (звонить и оставлять заявки!)

**Брянск**
ООО «Брянскроспечать», тел.: 73-02-02

**Пятигорск**
ООО «ЦентроПечать», тел.: 4-17-92

**Хабаровск**
ОАО «Союзпечать», тел.: 78-34-40

**Казань**
ООО «Мир Прессы», тел.: 55-50-43

# .EXE DVD #05‘03 — 4,7 Гбайт

## 108 Мбайт
### .EXE-вкусности
**Game.EXE:** избранные номера 2001-2003 гг. (7 номеров в .pdf-формате)
1-я Российская конференция разработчиков компьютерных игр (.EXE-фотоотчет, 56 снимков)
Редкие .EXE-фото (10 снимков)

## 369 Мбайт
### Тема диска
**Grand Theft Auto: полная игра, новые карты, новые автомобили, исчерпывающий комплект ПО для модификации игры**
Grand Theft Auto (полная игра)
Grand Theft Auto: 24 народные карты
Grand Theft Auto: новые автомобили
GTACars v3.1
Junction 25 v1.6
GTA Loader Extreme v1.01
GTA Sound Editor v1.3
GTA FON File Compiler v1.4.0
GTA FON File DeCompiler v1.0.0
Fxt2txt v1.1
Cops v1.0B
GTA Tile Packs
GTA Heros
Grand Theft Auto: документация

## 2,14 Гбайт
### Игры
**Экшены**
Line of Sight: Vietnam
Postal 2
Indiana Jones and the Emperor's Tomb
Devastation
BANDITS: Phoenix Rising (многопользовательская демо-версия)
Big Mutha Truckers
**Квесты**
Salammbo: Peril in Carthage
The Sydney Mystery
**Аркады**
RC DareDevil
**Гонки**
Live for Speed v0.2A
**Симуляторы**
Fighter Ace 3.5
Micro Flight v3.5
Top Gun: Combat Zones
**Спорт**
Pro Bass Fishing 2003
**Стратегии**
Warrior Kings: Battles
Airport Tycoon 2
**Ролевые игры**
Mistmare
**Онлайновые игры**
Purge
**Нечто!**
Robot Arena 2: Design and Destroy

## 53 Мбайт
### Драйверы
**Видео**
nvidia Detonator v43.45 под Windows 2000/XP
nvidia Detonator v43.45 под Windows 98/ME
ATI Catalist 3.2 под Windows 2000/XP
ATI Catalist 3.2 под Windows 9x/ME
ATI Control Panels 6.14.10.4029
SiS Xabre v3.10

## 117 Мбайт
### Патчи
Battlefield 1942 v1.31
Delta Force: Black Hawk Down Patch v1.1
O.R.B. v1.03
Unreal II: The Awakening v2001
Neverwinter Nights v1.29
«Блицкриг» v1.1 (с набором новых карт для мультиплейера)
«Ил-2: Забытые сражения» v1.0 R (патч, обязательный к установке для всех обладателей первого тиража игры!)
«Глаз дракона» v1.1
«Космические рейнджеры» v1.50

## 40 Мбайт
### Ретро
Lure of the Temptress (1992 г., полная игра!)
Duke Nukem 3D (1996 г.): исходный код
Duke Nukem I: Shrapnel City (1991 г.)
Duke Nukem II (1993 г.)
Shadow Warrior (1997 г., плюс 3Dfx-патч и аудиотрек)
Raptor: Call of the Shadows (1994 г.)
Blake Stone: Aliens of Gold (1994 г.)
Monster Bash (1993 г.)
Редакторы для DOOM, нашего всего (приложение к колонке Господина ПэЖэ в «Полигоне»)

## 123 Мбайт
### Shareware-игры
**Аркады**
SubTerra v1.2
Super Methane Brothers v1.4
Beat Ball v1.52 (полная игра!)
3D Ground Zero
Ricochet v1.3 (плюс три аддона: Round 5 Expansion, Reactive Music, High Definition Art)
Pickman Saves The Kingdom (Pickman 3D) v1.1
Bomberman vs Digger v1.2
Brave Dwarves 2
**Головоломки**
Coolumns 2 v1.10
Rolls Pack v1.09
Manic Minefields 2.1.3
Light and Shadow v1.05
Frozzic's Revenge
WAmp Lines
Linkz v1.2.1
**Нечто!**
Ball
**Симуляторы**
Strange Adventures in Infinite Space v1.4
**Гонки**
KartingRace v1.02
**Пасьянсы**
Hardwood Solitaire III

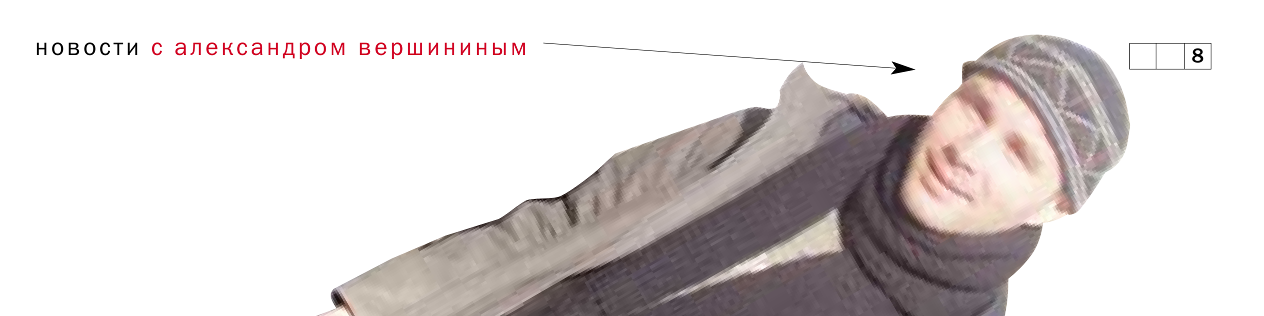
## 860 Мбайт
### .EXE-сюрприз
**Кинотрейлеры**
The Animatrix
The Animatrix: The Second Renaissance, Part I (полный эпизод!)
The Animatrix: Program (полный эпизод!)
The Animatrix: A Detective Story (полный эпизод!)
The Killer Bean 2: The Party (полный фильм!)
**Видеоклипы**
Masfel: Angel's Egg
Masfel: Heart Shovel
Masfel: Foreign Matter
**Демосцена**
Assembly 2002: Naapuri («Сосед»)

## 116 Мбайт
### Утилиты
**Антивирус**
Антивирус Касперского Lite Game.EXE Edition 4.0.7.0
**Интернет**
VentaFax v5.3
Flexiblesoft Dialer II v3.32
GetRight 5.0
Mozilla 1.3
Phoenix 0.5 (Naples)
FlashFXP v2.0 Build 909 Beta 5
Opera 7.03
MailWasher v2.0.40
Ad Muncher 4.5 Build 5911 Beta
**Система**
Nero Burning ROM 5.5.10.20
Adobe Acrobat Reader 5.1
**Мультимедия**
1by1 v1.35
QuickTime 6.1
Media Player Classic 6.4.4.2
Jet-Audio 5.01
WinAmp v3.0d

## 17 Мбайт
### Wallpapers
Mortal Kombat: Deadly Alliance
Munch's Oddysee
Freedom Force
Warrior Kings: Battles
SimCity 4
TOCA Race Driver
TimeSplitters 2
Resident Evil: Zero
Panzers
Necromania
Malice
Live for Speed
Gungrave
Global Operations
Formula One 2002
Die Hard: Vendetta
Diablo II
Devil May Cry 2
Dark Stone
Curse Eye of Isis
Colin McRae Rally 3
Breed
Battle Isle 4
BMX XXX
Grand Theft Auto: Vice City
Hitman 2: Silent Assassin
Killer Bean 2

## 387 Мбайт
### Саундтреки
Michael Giacchino (избранные треки из игр)
Masfel (избранные композиции из нового альбома)
ColorStar (избранные композиции)
John Morgan (Rephlux Labs) (избранные композиции)
Ремиксы (избранные ремиксы игровых саундтреков из коллекции сайта www.remix64.com)
DJ Mack Hardy — Rollin in the Summertime (выступление 26 мая 2002 г.)

# Новости



# Праздник мира и труда

Спасатели Сан-Хосе — Activision крутит все любое — Новости Старого Света — Секретное оружие Люфтваффе.

**Курортная лихорадка**

Прошедшая на пляжах Сан-Хосе, штат Калифорния, Game Developers Conference (просим не путать с отечественным шоу, организованным рыцарями-говорящими-КРИ) оставляет след. Половина участников госпитализирована с солнечными ожогами первой и второй ст., еще пара дюжин до сих пор вытаскивает коктейльные зонтики из глаз, а шестеро подавились шампанским «Моэ Шандон» практически насмерть. Все захлебнувшиеся оказались финалистами Фестиваля независимых игр (IGF, о кот. м. ещ. в февр.). Полиция подозревает производителей игристого.

Тем временем остальные четверо финалистов IGF 2003 активно распихивают по карманам постылые зеленые бумажки. Тяжелее всех приходится автору проекта Wild Earth Джеймсу Трашу (James Thrush): молодой человек умудрился получить сразу три приза, среди которых Seumas McNally Grand Prize, Innovation in Game Design и Innovation in Visual Art. Очевидцы отмечают присутствие родителей Джеймса на церемонии награждения: их можно было с легкостью вычислить по майкам с надписью «Wild Earth», бейсболкам из меха гепарда, шлепанцам из кожи слона и набедренным повязкам из шкур гамадрилов. Следует ли напоминать, что Wild Earth посвящена тематике Черного континента?.. Прочие награды были распределены в следующем порядке: Innovation in Audio получил проект Terraformers, игра для слепых, выбор очевидный и политкорректный; Technical Excellence взяла Reiner Knizia's Samurai, стратегия с бюджетом в 250000 условных единиц (таким образом, призовые в тысячу американских рублей авторы могут спокойно спустить на шляпки); наконец, приз зрительских симпатий, Audience Award, отхватил любимый понтонный симулятор Господина ПэЖэ — Pontifex 2. Поздравляем!

**Это ваше бг'евно, товаг'ищ?**

На весенних субботниках доминирует Activision. Ее неуемная деловая активность буквально парализует конкурентов — подобной прыти от старушки никто не ожидал. Позови ее убирать мусор с Красной площади — и не успеете оглянуться, как сердце Родины останется без мостового кирпича, домика с пожухлым фюрером, голубых елей и куска стены с кремлевским колумбарием. Иноземные паблишеры вот именно так себя и чувствуют. Обделенными.

Для сугрева Activision обновила поводок, на котором живет приснопамятная Valve. Компании заключили долговременное соглашение, обязывающее Activision издавать, холить и баловать не менее чем двенадцатилетним шотландским авторов Half-Life. Кстати, о которой...

Наши немецкие коллеги из Gamestar.de, чье обоняние обычно не уступает нюху пинчера, вдруг забалабонили о Half-Life 2. Мол, работы уже ведутся, но публику пока маринуют и приятной новостью до поры не дразнят. Подчеркиваем: нюх у немцев преотличный! И если они не пишут о Quake 4, то только по недоразумению: а ведь он, родимый, уже крепко обосновался в бизнес-планах той самой Activision, датированный годом 2004-м. Так-то.

Пока же в ходу движок от Q номер три, и Activision не устает штамповать поделки из этого полезного для здоровья продукта. Намедни наша пребодрая издательская команда заявила о существовании Call of Duty, «аутентичного атмосферного шутера о Второй мировой». Куют слегка подостывшее железо взявшие новый псевдоним «Infinity Ward» авторы Medal of Honor: Allied Assault. В числе клятвенных обещаний — уникальная возможность побывать в шкуре советского пехотинца. Странно — обычно за пределами студеного мутерлянда не знают о ро-

**1 Jedi Academy (здесь и далее). Существо на данной иллюстрации пользуется двумя световыми мечами, синеньким и желтеньким. Одинаковым парням в скафандрах подобное ловкачество явно не по душе.**

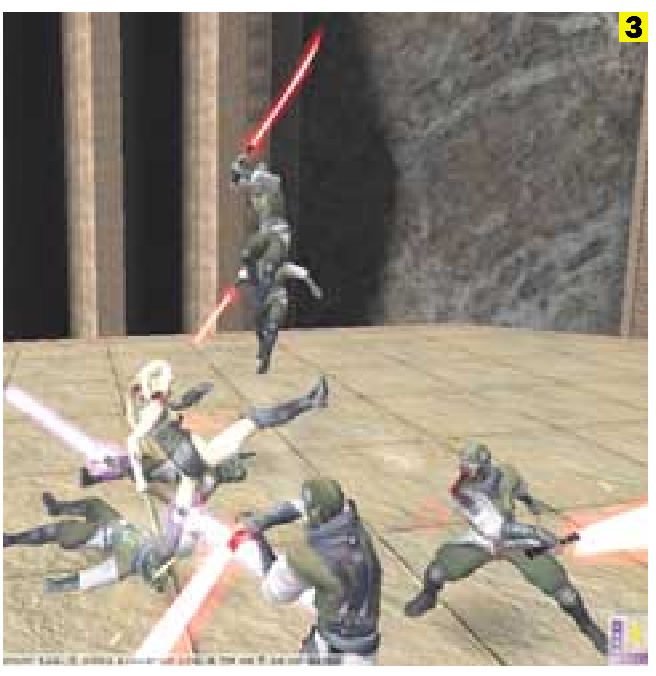
**2 Скорее всего, чудовище приняло джедая и его меч за чудесно украшенную косточку.**

**3 На месте плохих парней с красными мечами я бы немедленно отрубил эту позерски выставленную нижнюю конечность...**

ли СССР в деле курощения фашизма. Впрочем, среди прочих персонажей спектакля анонсированы американский десантник и английский коммандо. Будут три кампании?..

В ходе вояжа по Европам Activision прихватила новую игрушку дяди Пети (он же Питер Молинье из Lionhead Studios) — The Movies. То есть паровоз уже на рельсах, под парами и готов прибыть на вашу станцию в два-два нуля-четвертом. С особым цинизмом пиар-отдел Activision бичует нерасторопную Electronic Arts: мол, четырнадцать лет, начиная еще со времен Populous, добросовестная EA старалась и плодила по миру Петины шедевры, но теперь этой спайке пришел конец. Соболезнуем.

Наконец, самое главное. Барабанную дробь, пожалуйста. Спасибо, достаточно. Компания Activision и великая LucasArts имеют честь подтвердить обнародованные журналом Game.EXE мартовские слухи о новых злоключениях Силы. Встречайте (барабанная трель) Star Wars (фанфары) Jedi Knight (обморок толпы) Jedi Academy. Выдыхайте, уже можно.



**4 Блеск мечей призван скрыть чудовищную нищету уровней. Но мы же видим: плохи дела, плохи!**

Смешно и грустно наблюдать скриншоты — те, что перед вами. Гляньте, детки, это мастодонт, ископаемое млекопитающее с вооот такими полигонами. Как можно допустить старый графический движок в новую серию любимой игры не поймут даже мурзилки, но факты налицо. Пакостники-девелоперы обещают генерацию внешнего облика драгоценного вас, чуткое руководство со стороны святого Люка и героя всех предыдущих Dark Forces (оригинальное название мыльной оперы) Кайла Катарна (Kyle Katarn). И, конечно, лазерные мечи. Их позволят конструировать, как завещал главный космобородач Лукас. Форма рукоятей варьируется, цвет лезвия изменяется. Преуспевшим студентам Академии разрешат баловаться сразу с двумя световыми лезвиями или даже лазерным посохом по рецепту рогатого и очень мертвого Дарта Мола (Darth Maul). Предусмотрена смена ориентации и взятие курса в направлении плохих и зловредных. Бон вояж!

**Во глубине сибирских руд**

На фоне суперманевров Activision все прочие анонсы месяца кажутся возней карапузов в песочнице. Railroad Tycoon 3, например. Take Two Interactive безмерно счастлива вновь обрадовать верных поклонников паровозиков, тепловозиков и электровозиков на ПК-экране. Всех шестерых (данные по миру за прошлый месяц), включая нашего дзенского ББ, истинного ценителя гольфа и хорошего паровоза. Не зная, чем бы еще потрафить дождавшимся третьей части, президент фирмы-изготовителя сообщает о «верности уже испытанным геймплей-решениям прошлых серий». Ну слава богу!
Чудаческую тенденцию поддерживает автомобильный гуру Codemasters, вдруг обнаруживший глубокую приязнь к музыкальной попсе. Нет, неизбежность постеров с Бритни в каждом нормальном гараже принимается за данность, но чтобы Codemasters... В общем, свежий опус кличется American Idol, совпадая титрами с одноименным телевизионным reality-шоу отнюдь не случайно. Данная ТВ-радость среднерусской глубинке пока неизвестна, пояснения следуют: «Оцифрованные ведущие шоу, в число коих входит и Пола Абдул (та самая, девочки), встретят вас в развеселом мире ритма и танцев. Создав героя, чья прическа и объем талии вам будут по душе, вы сможете окунуться в трепетный мир шоу-бизнеса. Ритмично и четко стучите по клавишам — и ваш подопечный правильно выведет все ноты и откозлит положенные па. Сбейтесь — и неокиркорову крышка...»
Ага, вот интригующее. Отныне Imperium Galactica 3, наша космическая любовь до следующего большого взрыва, зовется Galaxy Andromeda. В CDV выгнали брэндинг-специалиста и устроили праздник непослушания? Очень похоже.
С другой стороны, у поляков из CITY interactive никогда такого диковинного зверя в штате и не водилось. Лишь так можно трактовать повторный в течение последних шести месяцев анонс игры Aces WWI. Полный однофамилец ныне заявленного «авиасимуляторного action/adventure» (!!!), по слухам, выглядит гораздо хуже своего потомка. Тоже облегчение.
Та же неугомонная CITY Interactive самоотверженно анонсирует Project Earth 2, сиквел чуть ранее провалившейся в продажах Project Earth. Среди заманчивых обещаний числится прозрачный, чрезвычайно упрощенный интерфейс. Можно без комментариев?
Тему восточно-европейских девелоперов продолжает Metropolis Software, вдруг разразившаяся сиквелом давно почившего «Горького». Революционное продолжение походово-стратегической, кажется, РПГ называется Gorky Zero («нет, мы никогда не слышали об Уильяме Гибсоне») и вновь навязывает нам опергруппу из детского сада во главе с хулиганом и драчуном Коулом Салливаном (Cole Sullivan). Первая вылазка — на Украину. Ну где еще найдешь столько мутантов и злодеев? Знамо, у хлопцивъ.

**Без галстуков**

В регулярном загончике для слухов и неосторожных предположений новые участники. После долгих и утомительных перешептываний за спиной у поросшей мхом Sierra на ветхое крыльцо заведения вытолкнули пиар-сапиенса. Тот долго смущался, краснел, но после первого же тухлого томата прокричал, что к началу мая официально объявит о новой части многопользовательского футуристического мясокомбината Tribes.
В адрес редакции также пришло анонимное письмо с уличным объявлением-расклейкой внутри. Оказывается, компания Human Head Studios, автор Rune, зачем-то ищет дизайнера уровней для работы с еще не вышедшим Doom III-движком. Нет, мы не делаем никаких выводов. Ни одного, даже не просите.
Не успела редколлегия обмусолить идею готического слэшера на D3-движке, как в тронную залу ворвался растрепанный некто Ашот Ахвердян. И с порога заголосил, лихорадочно теребя курчавый волос:

«Джеффа нашего, Крэммонда, мучают. «Формулу» делать не дают! Все к американскому посольству, на митинг протеста!» По данным авторитетных источников, Geoff Crammond, за последние двенадцать лет попортивший немало крови поклонникам «Формулы-1», вдруг решил выступить в более легком весе. А именно создать ремейк собственной аркадной гонки Stunt Track Racer, датированной 1989 г. от РХ. Детали ожидаются.

Из печального. Вновь задерживается Driver 3, на этот раз до расплывчатого «следующего года». Сходная неприятность произошла и с почти запущенным в производство Mechwarrior 5. В последний момент FASA дернула стоп-кран, пообещав вновь отпустить девелоперский поезд, как только придумает что-нибудь, похожее на «новый, свежий шаг в гениальной серии продуктов Mechwarrior». Что касается некогда заявленной ПК-версии Crouching Tiger, Hidden Dragon, экшен-экранизации знаменитого китайского пеплума, ее не будет вовсе. Согласитесь, Ubi Soft повела себя крайне неприлично.

**День победы: по-прежнему далек**

По личной просьбе Олега Михайловича Х. новостной отдел .EXE публикует информацию о следующем, втором по счету, официальном аддоне к Battlefield 1942: Secret Weapons. Как явствует из названия, на позиции выходят совершенно иные, полуфэнтезийные, виды оружия. Реактивное «летающее крыло» немецких ВВС, тяжелый танк «Тигр» с главным калибром, снятым с эскадренного миноносца, управляемые реактивные ракеты «земля-воздух» — все это цветочки. Вспомните стильную нетленку Голливуда «Ракетчик» (The Rocketeer, 1991) и улыбнитесь. Счастье здесь, за плечами. Ревет ракетными соплами, грозит поджечь казенные галифе или оплавить начищенные до блеска сапоги. Не опозорьте доверие фатерлянда — рейхсфюрер будет в ярости. ◘

# Шведская модель

Среди «трехмерных» RTS первой волны Ground Control стоит особняком. Не первая по счету, но первая, в которую можно было играть без слез. В эпоху повального клонирования шведам из Massive удалось сделать нечто настолько самостоятельное, что мы и сегодня вспоминаем Ground Control при каждом удобном и не очень случае.

**Удача с расчетом**

Осенью этого года, после долгого молчания, Massive выпускает вторую часть игры. Как это случилось, почему снова Ground Control, а не Mocking-bird Hunter IV, считаются ли белые медведи священными шведскими животными и будет ли третья часть — на эти и другие «горячие» вопросы сполна отвечает очень эксклюзивное интервью ведущего дизайнера Ground Control 2: Operation Exodus Хенрика ЗЕБРИНГА (Henrik Sebring) нашему ж.

1

2

| Ground Control 2: Operation Exodus |
|---|
| www.groundcontrol2.com |
| **жанр:** Стратегия в реальном времени |
| **дата выхода:** 4 квартал 2003 г. |
| **разработчик:** Massive Entertainment (www.massive.se) |
| **издатель:** NDA Productions (Vivendy Universal Games) (www.vugames.com) |

Game.EXE: Давайте начнем с Ground Control (GC). Первый серьезный проект — и сразу признание. «Лучшая игра года», «Лучшая RTS года», высокие оценки прессы по всему миру. Другим разработчикам 3D RTS того времени не удалось даже близко подобраться к подобным результатам. Что это было? Случайность? Гениальное предвидение?

3

**1 Хорошо обутые и одетые модели тяжелой техники позволят без содрогания показывать их крупным планом. А значит — модный трюк перехода от «интро» к игре без единой склейки в GC2 будет использован на всю катушку.**

**2 Как видите, в ранней версии игры ракеты летят... гм... неровно. Нас заверили, что к моменту выпуска GC2 траектории непременно сгладят.**

**3 Хенрик Зебринг, главный дизайнер Ground Control 2.**

**4 Серьезные люди из Massive Entertainment. Человек в космическом скафандре — капитан местной команды по шведскому футболу.**

Хенрик ЗЕБРИНГ: Когда идея Ground Control пришла нам в голову, на рынке царствовали в основном WarCraft 2- и C&C-симуляторы, и все — в суровом 2D. Делать еще один клон? — увольте. Вместе с тем нам, конечно, повезло: в полной мере воплотить наше нестандартное по тем временам решение в реальность — это во многом удача.

Работая над Ground Control, мы нацеливались на две вещи. Во-первых, хотелось погрузить игрока в море тактического геймплея в окружении трехмерных ландшафтов. Некоторые стратегические игры используют 3D-технологии только «для красоты», у нас же на этих самых технологиях держится весь игровой процесс. Во-вторых, игра должна быть предельно доступной для игроков. Ради этой цели мы отказались от утомительного строительства базы и необходимости добывать какие бы то ни было ресурсы. И это сработало! Вот и весь секрет. Вот и все предвидение.

В GC2 акцент на сражениях будет еще более усилен. Битвы должны быть увлекательными, тактически сложными, с морем разнообразных возможностей, очень

4

красивыми и предельно динамичными. Так мы думаем.

**Переезд, затишье, шведский колорит и новый движок**

.EXE: Вы удивительно закрытая команда — не мелькаете в прессе, не выступаете на конференциях, даже скандалов не устраиваете. Сделали хит, исчезли, продались Vivendi, теперь вот вернулись — и снова минимум информации. Это позиция?

Х.З.: Ох... эта тема заслуживает отдельного разговора, но... хорошо — очень коротко о том, что происходило в Massive. После завершения работ над первой игрой мы переехали из маленького Роннеби в куда более крупный Мальме. Старались особенно не высовываться: ИТ-рынок пошел в разнос, и большинство издателей не были уверены в будущем ПК-игр. Всем казалось, что одна из «игровых консолей нового поколения» вот-вот уничтожит этот рынок...

В какой-то момент нам стало ясно, что, если мы хотим сконцентрироваться на создании инновационных игр, лучше всего стать частью какой-нибудь сильной издательской компании. После долгого периода неопределенности мы наконец нашли хорошего партнера в лице Vivendi Universal Games. Большая часть коллектива, работавшего над Ground Control, сохранилась, включая (не знаю, удалось ли вам это заметить) меня. Кроме того, мы наняли нескольких очень талантливых ребят, поэтому теперь, надеюсь, все вместе представляем очень крепкую команду.

.EXE: Кстати, о позиции. После бешеного успеха Ground Control, BANDITS, недавнего попадания в яблочко Battlefield 1942, кажется, пришло время говорить о «шведской модели» в разработке компьютерных игр. Как вы считаете, у местных игроков и девелоперов есть какая-то национальная особенность, нечто, отличающее их от британских, американских или восточноевропейских команд?

Х.З.: Ого, «шведская модель»!.. Думаю, если «национальный подход» к созданию игр и существует, то в нашем случае это заключается в склонности к командной работе. Именно: чтобы сделать действительно качественную игру, нужны усилия всех, а не один лишь «неоценимый вклад» сверхдизайнера, сверхпрограммиста или сверххудожника. Такая уж у нас отрасль... К тому же, как и у вас, в Швеции постоянно идет снег и по улицам бродят белые медведи, — чем еще можно

**5** **Ангелус. Разработчики зачем-то прислали нам личное дело этого парня. 27 лет, 187 см, 90 кг, родился 045-2714, телефон... телефон в редакции, извините.**

**6** **Пейзаж на заднем плане, что называется, «чудовищно красив». Жаль, это всего лишь игра — я бы отправился туда в отпуск.**

заниматься в такой обстановке, как не созданием хороших игр с «национальным окрасом»?
.EXE: У нас бродят бурые, Хенрик. Один недавно чуть не задрал арт-директора в клубе «Б-2». Расскажите лучше про движок GC2. На вашем сайте написано: «лучший 3D engine в своей категории». Что за категория и чем собираетесь удивить?
Х.З.: Во время «затишья» мы как раз занимались созданием совершенно нового движка. Мартин Ристранд (Martin Rystrand), ответственный за «мотор», очень постарался, чтобы оправдать сегодняшние и, что более важно, завтрашние ожидания игроков. Кажется, нам удалось достичь оптимального баланса между быстродействием и качеством картинки. Если в оригинальной игре юниты состояли из 150-200 полигонов, то в Operation Exodus каждый будет щеголять 1000-1500 гранями в режиме максимальной детализации. Движок обладает способностью подстраиваться под систему: на медленных машинах он будет прятать детали, на быстрых — использовать все графические фокусы на полную катушку. Впрочем, поддержка T&L понадобится в любом случае.
.EXE: Все картинки из игры, что пока нам доступны, демонстрируют роскошные по детализации юниты крупным планом. Значит ли это, что геймплей GC2 будет больше напоминать Battlezone, чем, скажем, C&C: Generals?
Х.З.: Юниты, объекты и ландшафты очень высоко детализированы, и это позволяет нам крутить ролики на движке прямо внутри миссий: игра плавно переходит в «кино» и обратно. Так как вида от первого лица в GC2 не будет, мы все-таки ближе к традиционным RTS — таким, как C&C: Generals.

## О рельефе с любовью, экшен & тактика, третий — лишний?

.EXE: Кстати, о «Генералах». Последние высказывания авторитетов в области RTS (Blizzard, Westwood) ставят под сомнение необходимость работы с камерой во время игры. Мол, это только отвлекает. Мол, не надо полководцу наблюдать за происходящим глазами солдата. Некогда ему крутить камеру. Ваше мнение по этому поводу?
Х.З.: Это правда, если мы говорим об RTS, в которых акцент сделан на строительство базы и добычу ресурсов. GC2 — это виртуальная модель поля боя будущего. Рельеф — холмы, долины, здания и прочее — оказывает непосредственное воздействие на возможности и поведение солдат и техники. Полностью свободная плавающая камера позволяет взглянуть на происходящее в битве под самым неожиданным углом. Горизонтальное направление камеры открывает в буквальном смысле бесконечные перспективы — поле боя видно до самого горизонта, и вы получаете реальное представление о том, насколько важен с тактической точки зрения тот или иной элемент рельефа.
.EXE: Судя по всему, Ground Control 2 не будет просто «переизданием» оригинала в новой графической упаковке. Вы планируете множество изменений: отказываетесь от взводов, вводите в игру элементы экономики, разрешаете пополнять армии во время боя, избавляетесь от летающих юнитов... Поклонники в растерянности. Неужели вы разрешите «записываться» в процессе игры? Значит ли это все, что вы собираетесь «портировать» концепцию GC — стремительного action с элементами тактики — в сторону чего-то более тяжеловесного?
Х.З.: Бешеный action и тактический геймплей остаются нашей главной целью. Вместе с тем GC2 будет совершенно новой игрой — с оригинальными юнитами, новой системой подкреплений, с еще большим вниманием к деталям. Конечно, кое-что из прошлой игры пойдет в дело, но только после серьезной доработки. Поклонники Ground Control здорово помогли нам своими идеями и критикой... И чтобы внести окончательную ясность: да, вы сможете записываться между миссиями. Кроме того, в многопользовательских баталиях теперь сможет принять участие и компьютерный противник — как PRO вас, так и CONTRA. Об остальном мы расскажем вам чуть позже, когда игра примет окончательную форму.
.EXE: Мы не будем спать в ожидании этого чуда. И все же... очень хочется узнать подробности об участниках конфликта. Пока что вы рассекретили всего одну сторону из трех. Нас интересуют не столько детали сюжета, сколько идеология. Как без летающих юнитов добиться разного геймплея у всех трех сторон конфликта?

Х.З.: Во-первых, надо очень стараться, чтобы стороны «ощущались» игроками по-разному. И речь идет не только о внешнем виде. Да, у каждой «расы» будет пехота, бронетехника... но этим сходство, пожалуй, и ограничивается. Тактика, которая прекрасно работает для одной стороны, вовсе не обязательно будет подходить для другой. Скажем, войска Northern Star Alliance будут стараться занимать открытые пространства на возвышениях, в то время как другие участники драки будут использовать погодные условия для достижения тактического преимущества. Минутку, вы сказали «трех»? Откуда у вас информация о третьей стороне?

**Успеть до подружки, шанс MOO3**

.EXE: Гм... Что, так и было написано? Это опечатка, наша машинистка опять все перепутала. Мы лишим ее тринадцатой зарплаты, честно! Давайте лучше обсудим «уникальный режим многопользовательской игры Drop in». Это нечто из области Battlefield 1942 и Global Operations? Чрезвычайно любопытно, как вы видите это в RTS?

Х.З.: Во время разработки и тестирования Ground Control стало ясно, что процесс подготовки многопользовательской игры занимает кучу времени — пока люди соберутся, пока договорятся об условиях... все это очень сложно, особенно если ваша цель — оперативно развлечься до прихода подружки, которая потребует 100% внимания...

.EXE: Ура! Наконец-то разработчики начали проявлять заботу о личной жизни игроков! Это по меньшей мере гуманно.

Х.З.: ...Многопользовательский режим «Drop in» позволяет подключаться к игре на любом этапе, точно так же, как это происходит в шутерах. Ты получаешь список активных игр и присоединяешься к той, что тебе по душе. Очутившись в игре, ты сражаешься плечом к плечу со своими товарищами, пытаясь достичь цели миссии. Например, захватить ключевые точки на карте раньше соперника. Когда задача выполнена или время, отпущенное на ее выполнение, истекло, действо продолжается на следующей карте. Вы можете играть 10 минут или 10 часов на одном и том же сервере. Эта возможность в зачаточном состоянии уже присутствовала в GC, но в Operation Exodus мы кардинально ее улучшили, обратив особенное внимание на работу в команде и баланс сил. Кстати, в случае чего этот режим можно отключить и играть «по старинке»: создать игру и ждать, пока в нее набьются желающие.

.EXE: И последний вопрос, который (не пугайтесь!) мы задаем всем. Как вы находите Master of Orion 3? Представьте, что игры еще нет и вам поручают сделать ее. Взялись бы вы за эту адскую работу и каким бы у вас вышел MOO3?

Х.З.: Гм... Вы точно задаете его всем? Мы, вероятно, уделили бы особенное внимание наземным сражениям с использованием больших танков и хорошо защищенных бронированными костюмами пехотинцев. Мне нравился Master of Orion, и я рассчитываю дать третьей части игры шанс, когда у меня появится свободное время. В данный момент, к сожалению или счастью, у меня его нет.

.EXE: Ну что ж, не будем отвлекать от работы! Ждем обещанную демо-версию.

*Интервью вел Олег Хажинский.*

# Время страйка

**Рискуя прослыть любителем излагать прописные истины, все-таки замечу, что приличные игры по мотивам комикса «Люди Икс» — крайне редкие гости в наших с вами палестинах.**

**1 Росомаха во всей красе. Шарма Хью Джекмана игровому персонажу, конечно, слегка недостает, зато какая челюсть! Такой орехи колоть.**

**2 Поза настолько символичная, что хоть в граните высекай.**

**3 Время для страйка, о чем игра самым навязчивым образом предупреждает.**

**4 Среди боссов, без которых в подобного рода играх никак, обязательно будет леди Deathstrike.**

### Любимец публики

А дело в том, что, как только разработчик дотягивается своими загребущими до заветной лицензии, его, разработчика, либо разбивает творческий паралич, либо одолевает обыкновенная жадность, выражающаяся в странном нежелании зацикливаться на одном из мутантов. В итоге затея вырождается в еще одно «или — или»: ОТК предъявляется или нечто совершенно неудобоваримое, или... классический файтинг. Бывают, конечно, и клинические случаи вроде «два по цене одного», но с таким диагнозом обычно уже не к нам, а в морг. Выбор Activision, в недавнем прошлом разродившейся именно файтингом-солянкой X-Men: Mutant Academy, затем севшей в лужу с X-Men: Next Dimension (снова файтинг? — точно), а ныне переключившейся на любимчика публики Росомаху, именно поэтому по-человечески приятен и достоин всяческого поощрения.

Этот персонаж обладает самым, пожалуй, богатым и таинственным прошлым из всей когорты «икс-менов», да и на роль сокрушителя врагов без применения «нечестных» приемов вроде лазерных лучей, телепортации и прочей заморозки подходит как нельзя лучше. В X2: Wolverine's Revenge игроку представится редкая возможность раскрошить в капусту сотни врагов знаменитыми лезвиями из адамантиума, которые выскакивают у Росомахи из рук. То есть поколотить гада, конечно, можно и банальным кулаком, но... порвать не поддающегося внушению человека или мутанта стальными когтями куда приятнее. Поскольку большая часть игрового времени пройдет в постоянных потасовках, разработчики решили осчастливить героя парой (десятков?) зубодробительных трюков — т.н. страйков. В отличие от комбо-серий, качество исполнения которых зависит лишь от игрока, страйком можно порадовать врага только в самые критические моменты боя, зато, образно выражаясь, крупным и особо крупным оптом.

### С кулаками

Путем мордобоя в X2: Wolverine's Revenge добывается все, включая опыт. Трупы иногда оставляют на месте погибели именные жетончики, прикарманив которые, Росомаха получает в свой арсенал очередное комбо или страйк. Жетончик, впрочем, можно заработать и примерным «шпионским» поведением, усыпляя зазевавшихся товарищей аккуратно и без лишнего шума.

Ну а соблюдать осторожность помогут привитые протагонисту злыми нацистами «сверхспособности»: суперзрение, суперслух, суперчувствительность и пр. Рассказывая о подобных штуках, чувствуешь себя наполовину взрослым идиотом, а наполовину —

| X2: Wolverine's Revenge |
|---|
| **www.wolverinesrevenge.com** |
| **жанр:** Beat'em up |
| **дата выхода:** Май 2003 г. |
| **разработчик:** Livesay Technologies |
| **издатель:** Activision (www.activision.com) |

3

пятилетним ребенком, обчитавшимся комиксов до аллергической реакции, однако влияние на геймплей эти «суперы» оказывают самое непосредственное. Для обозначения всевозможных опасностей в ход идет все: искаженная картинка, подрагивание геймпада в руках, противный комариный звук. Таким макаром можно прогулочным шагом обойти на совесть заминированное поле и даже не пораниться. Красота!

**Хрупкий альянс**

В случае с Wolverine's Revenge наиглавнейшим фактором риска является союз консольного управления с консольной же графикой. Но союз этот, по утверждению очевидцев, бесстыдно заточен под PlayStation 2, поэтому на PC или хотя бы дружественном Xbox не блистает. Однако — отменная анимация с обязательным применением Motion Capture. Однако — замечательная озвучка от Патрика Стюарта (профессор Ксавьер) и Марка «Херобойца» Хэммила (Росомаха). Выход игры приурочен к появлению в американском прокате к/ф «Люди Икс-2» (ролик к нему лежит на апрельском .EXE DVD), и я сильно надеюсь, что игра не окажется хуже своего широкоэкранного прототипа.

*Михаил Судаков.*

4

# Голоса

маша ариманова

# Квест на натуре

**Из всех известных хобби к числу полезных можно отнести разве что коллекционирование марок, гостиничного мыла и тележек из супермаркетов. А вот за такими отрешенными занятиями, как строительство кораблей в бутылках, рисование комиксов и сбор на дому полноценных квестов, записать общечеловеческое значение трудновато.**

Один отдельно взятый энтузиаст квестостроения вполне способен, как мы неоднократно убеждались (Passage: Path of Betrayal, Missing on Lost Island), самостоятельно (лет за пять) соткать уютную адвенчуру о десяти разноцветных мирах, колоритных персонажах и удобоваримых диалогах, вооружившись только пастельными мелками и лучистыми воспоминаниями детства.

Но в 2003 году удивить независимым подходом, снискать лавры и завоевать место под нашим прожектором неизмеримо труднее. Славная попытка возведения фрегата в резервуаре из-под безалкогольного шампанского, спасибо, вы, безусловно, личность героическая... Да только мы, право же, лучше отдадимся в лапы хорошо знакомого корпоративного монстра ради продления сериала из жизни байкеров, обезьян или параноидальных кроликов.

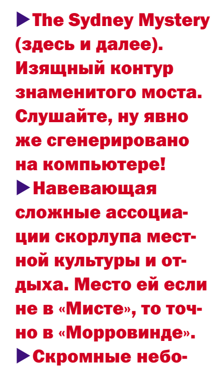
Впав в отчаяние, одиночки из самых экзотических географических локаций идут на крайние меры, какие не снились даже режиссеру Питеру Джексону на съемках художественного фильма «Живая мертвечина-3». Скажем, задействуют в числе персонажей острой адвенчуры собственную бабушку 92-х лет от роду (реальный факт!). Вспоминают золотые денечки торжества FMV (вы отражаете в памяти эти бесконечные киноленты из жизни полицейских участков, индейских резерваций и космических станций с элементарными сюжетными развилками?) и прикидывают, нельзя ли с небольшой выгодой продавать через Всемогущий детективные игропродукты, полученные посредством совмещения видоискателя бытовой видеокамеры и физиономий сравнительно фотогеничных друзей из Стокгольма или Ла-Паса. Гнетущий смертельный ужас.

**И главный бонус: на середине пути яркие туристические достопримечательности Сиднея подвергнутся вульгарным подрывам...**

Коренной житель Австралии Брэндан Ривиль (Brendan Reville) пошел в этом вопросе несколько дальше своих безымянных соперников, за что ему честь и хвала. Его квестовому проекту, завершенному еще в конце прошлой осени и с тех пор безуспешно гулявшему по выставкам и конкурсам в поисках издателя (только что во Всемирную вышла первая глава игры, переделанная в демоверсию. Ищите ее на дисках журнала), присуще скромное обаяние минимализма...

Но сначала см. прилагающиеся картинки. Вам знакомы эти очертания фантастических строений из параллельных миров и нереально красивая природа с крепкого фэнтези-похмелья? Несомненно, итог работы пары десятков талантливых дизайнеров и художников на неограниченном бюджете. Что-то вроде Myst 3: Exile. Или даже Schizm. Кристальный эскапизм, невозможная архитектура, очевидно сгенерированная на компьютере. Конечно же, статичный слайдовый квест, Его Мистоподобие. В реальном 3D это безобразие (главной вышкой полюбуйтесь! А белые купола, напоминающие позвоночник динозавра? Это что — космодром? А монорельс в качестве единственного явного способа перемещения — первейший признак линейного квеста!) стопроцентно будет пожирать гигагерцы, точно три «Морровинда».

Между тем наш Брэндан вовсе не жег свечные огарки, постигая тайны ар-



▶ **The Sydney Mystery (здесь и далее). Изящный контур знаменитого моста. Слушайте, ну явно же сгенерировано на компьютере!**
▶ **Навевающая сложные ассоциации скорлупа местной культуры и отдыха. Место ей если не в «Мисте», то точно в «Морровинде».**
▶ **Скромные небоскребы и телевизионная вышка из «Войны миров». Таких городов не бывает. Точно вам говорю. Склонна согласиться с Филипом К. Диком: за границей вокруг нас спешно сооружают картонные декорации... Теперь их еще и фотографируют, а из фотографий делают игры.**

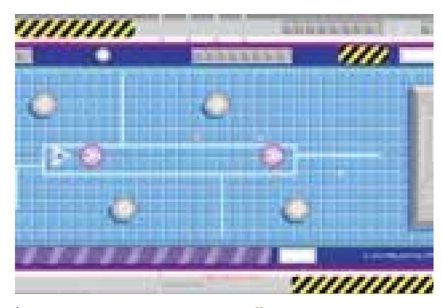
хитектуры, отнюдь не рисовал, создавая свой квест. Он его... ФОТОГРАФИРОВАЛ.

Вся потусторонняя роскошь, великолепная фактура, за которую любой профессиональный дизайнер из Presto Studios (покойной) или Cryo (мертвой) отдал бы, не задумываясь, рабочую руку, некоторым образом досталась Брэндану по наследству. Географически.

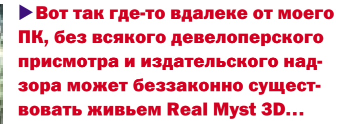
Сидней, штат Новый Южный Уэльс, Австралия, точка приземления межгалактического капитана Кука; основан более двухсот лет назад английскими каторжниками, самый большой и пожилой город на континенте, олимпийские игры, залив, мост Харбор Бридж, Королевский ботанический сад, аквариум со скатами и акулами, смотровая площадка на башне Центерпойнт... Странная белая штуковина с выступами — Оперный театр. Возмутительная вышка по центру даунтауна — телевизионная. Из средств общественного транспорта кроме монорельса существует не менее подозрительный паром... В общем, до этого, кажется, еще никто никогда в нашей индустрии не додумывался: взять в руки фотоаппарат и превратить родной город в красивейший квест...

Сколько раз мне в своей адвенчурной жизни приходилось смотреть на сновидческий фантомный город иной цивилизации и его абстрактную машинерию! Вылитый Сидней.

Формально авторство The Sydney Mystery принадлежит некоей Twilight Software (www.twilightsoftware.com). Но загадочная контора и Брэндан Ривиль —



Xerix. Интересно, в этой стрелялке Брэндан Ривиль тоже опирался на реально существующие виды Сиднея? Кажется, я узнаю конфигурацию пляжа Менли...



Вот так где-то вдалеке от моего ПК, без всякого девелоперского присмотра и издательского надзора может беззаконно существовать живьем Real Myst 3D...

одно и то же лицо. Брэндан сам задумал, написал, сфотографировал и спродюсировал свой квест, а распространять его нынче намерен патентованным методом Дэрриса Гаппа (Darris Hupp) (суть по предварительным онлайновым заказам). Ривиля не всегда интересовал этот жанр. Если вы потрудитесь опустить название псевдоконторы в прорезь поисковой машины, то гарантировано обнаружите парочку стрелялок-скроллеров — Xerix и Xerix II: The Caverns of Mars. Shareware. Первую часть Брэндан сделал в 1992 году, когда ему было 15 лет. Вторую — в 1994-м. А потом... потом восходящая звезда независимой аркады открыла для себя адвенчуры от Sierra, LucasArts и Access Software (Ривиль, Брэндан. «Признания опасного разума, или Я был наемным убийцей на службе у австралийского правительства», неофициальная биография, 2007 год). Научная степень, программирование на летних каникулах, поездка в Северную Америку. В олимпийском 1999 году уже был готов движок AGE (Adventure Game Engine). Оставалось написать сценарий и отщелкать слайды.

Хотя в оказавшихся под рукой декорациях запросто можно было бы отгрохать новый «Мист», Брэндан отдал предпочтение интриге детективной (он очень ценит Rise of the Dragon и Manhunter). В квесте четыре главы, незримая главная героиня — племянница похищенного частного сыщика, злодей обретается в том самом даунтауне под башней АМП — держит мегакорпорацию.

**Периодически теряющий сознание от общего креативного истощения бородач Эллис любезно согласился помочь...**

Помимо роскошных цифровых фотографий в активе у Ривиля имеются и короткие видеоролики с участием двенадцати непрофессиональных актеров (сосед по спальному району, бывший преподаватель философии из Оксфорда, бухгалтер, официанты из любимого ресторана, коллега по работе, няня, тетушка, сестра, друг сестры, друг ее друга...). Представлен весь социальный спектр Австралии; снимали, разумеется, на частной собственности вышеперечисленных официантов, менеджеров, школьных товарищей, просто артистических личностей. Ну и главный бонус: на середине пути яркие туристические достопримечательности Сиднея — вроде уже упомянутой оперы и морского музея в Дарлинг Харборе — подвергнутся вульгарным подрывам... Многозначительно, не правда ли? Выследить неуловимого бомбиста — наша с вами первоочередная задача. Кроме того, стимулировать любопытство призвана погоня по обширной живой природе, обрамляющей город.

Брэндан Ривиль не собирается останавливаться на достигнутом. В его ближайших планах — богатейшая The Millennium Adventure (натуры, я уверена, хватит на добрую сотню квестов) с теми же «актерами», но в другой комбинации. Уже подыскан соавтор сценария, заготовлена камера с широкоугольным объективом. Если The Sydney Mystery — австралийский Lock, Stock & Two Smoking Barrels, то The Millennium Adventure определенно будет австралийским же Snatch.

александр металлургический



# Открытый космос

**То, что начиналось с простой мерцающей точки на экране, наконец-то вылилось в самостоятельную отрасль индустрии. Господа Нолан Башнелл и Ральф Бэйр все-таки смогли в очередной раз доказать миру, что все гениальное просто и деньги можно извлекать даже из горсти радиодеталей не первой свежести, если вдохнуть в них блестящую идею.**

Pong сверкал, как «Дериануp». Желая выжать из него все соки, Нолан сосредоточился на производстве улучшенных, доработанных, переделанных, видоизмененных до неузнаваемости модификаций исходной игры, даже не помышляя о новых идеях. Наши «плагиаторы» действовали в том же направлении, и в результате «понги» всех мастей расплодились не хуже австралийских кроликов. Им стало очень тесно. Более того – некоторые радиожурналы не преминули опубликовать на своих страницах чертежи и схемы, с помощью которых любой смыслящий в электротехнике умелец мог за пару дней смонтировать собственный «понг» и наслаждаться игрой сутками напролет.

Всего с 1971 по 1973 год в свет было выпущено 30 видеоигр, при этом 25 из них являлись различными вариациями Pong. Но только 9 клонов принадлежали «перу» Н. Башнелла (Nolan Bushnell) и Ко, остальные вышли в люди благодаря десятку конкурирующих концессий. Предприимчивый Ральф Бэйр (Ralph Baer himself), гневно потрясая пачкой собственных патентов на разработку видеоигр, судился со всеми подряд (кроме Atari – как вы помните, те откупились от изобретателя чеком на $700000) и наживал на этом занятии многоразрядные капиталы.

Рынок видеоигр уже не просто твердо стоял на ногах – он бодренько нарезал круги по окрестностям, вытрясая из обывателей кругленькие суммы. Впереди когорты игрозаводчиков гордо мчалась Atari, обогатившаяся в 1973 году на 3,2 млн. зеленых денег. Арифметика денежного кругооборота проста: себестоимость одного экземпляра Pong колебалась в районе 500 долларов, Башнелл же продавал свое детище не дешевле, чем за 1200 очень условных единиц. И благодаря бешеной популярности игроавтоматы раскупались весьма живо: каждый такой ящик, будучи установлен в людном месте, приносил своему владельцу не менее $100 еженедельно.

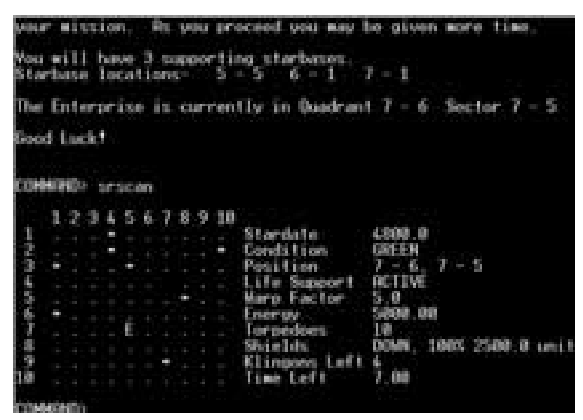
**Рынок видеоигр уже не просто твердо стоял на ногах – он бодренько нарезал круги по окрестностям, вытрясая из обывателей кругленькие суммы.**

Пока разработчики игровых автоматов и домашних видеосистем таскали друг друга по судам и выуживали деньги из карманов потребителей, околокомпьютерное сообщество тоже не дремало. На огромных мэйнфреймах, совершенно не предназначенных для игр, студенты создавали развлекательные программы различной сложности, обменивались ими, делились кусками программного кода и опытом обольщения сокурсниц. Отпетые ролевики, утомленные бросанием дайсов и подсчетом снятых «хитов», пытались автоматизировать свою нелегкую жизнь; начинающие психологи создавали различные тесты; профессура колдовала над разработкой искусственного мозга... и все они без исключения резались в небезызвестный вам Spacewar. Жизнь, недоступная взгляду среднестатистического обывателя и не укладывающаяся в его малопросвещенной голове, кипела и бурлила, порождая порой проекты, опережающие свое время на несколько лет.

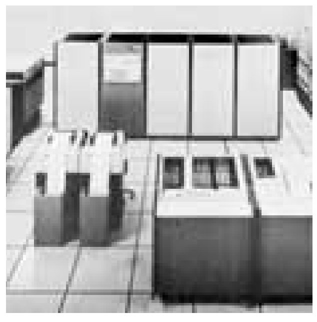
Именно там, в одной из университетских лабораторий, в 1972 году появилась на свет первая глобальная космическая стратегия: Star Trek. Трекофобы, не падайте под стол! К одноименному телесериалу игра имеет весьма незначительное отношение – ее создатель, хотя и слыл большим поклонником космического «мыла», не стал перегружать свое творение излишними подробностями из жизни клингонов.

▶«Думающая» часть HP2000C. Именно здесь рождался виртуальный космос Star Trek: невидимый, неслышимый и в реальном мире существующий лишь в виде набора символов.

▶Тот самый телетайп ASR-33. Определенно, не самый удобный манипулятор. Но люди все равно хотели играть и играли.




▶«10 минут, полет нормальный! Иду по приборам!»



▶Ряд холодильников — Sigma 7, истинная родина компьютерного Star Trek.

В рождении Star Trek виноват некто Майк Мэйфилд (Mike Mayfield), уроженец города Ирвин, США. Представитель «продвинутого» студенчества, Майк тесно общался с компьютерщиками и имел доступ к мэйнфрейму Sigma 7, состоявшему на службе в Калифорнийском университете. Даже для 1972 года Sigma 7 был настоящим доисторическим монстром — его могучие стальные телеса заполняли собой огромный зал, а для ввода-вывода информации использовался телетайп ASR-33, в оригинале предназначенный для отправки и приема телеграмм. Мэйфилд проводил немало времени за терминалом мэйнфрейма, пытаясь изучить BASIC, а когда страсть к программированию угасала, шел в соседнюю аудиторию и запускал на другом мэйнфрейме, снабженном векторным дисплеем, адаптированный вариант... Spacewar.

Однако вскоре креативный гений в Майке устал бездельничать и зашевелился, намекая на то, что, мол, не вечно же гонять чужие программки и не пора ли создать что-нибудь свое. Естественно, Мэйфилд загорелся идеей о разработке аналога Spacewar во вселенной Star Trek, но тут же натолкнулся на непреодолимую техническую проблему: дефицит векторных дисплеев. В частности, мэйнфрейм, который Майку дозволялось использовать, как раз дисплея был лишен — а как в подобных условиях программировать графику? Не бегать же каждые пять минут к соседнему компьютеру...

Под давлением столь жестких обстоятельств идея об «Энтерпрайзе», который путешествует сквозь галактику и до посинения отстреливает клингонские везделеты, канула в Лету. Майк же сдаваться не захотел и принялся искать обходные пути. Спустя восемь мозговых штурмов в качестве устройства вывода было решено использовать телетайп — то есть постоянно распечатывать на бумаге некую схему, очень условно изображающую игровой космос и все его объекты. Буквы делали вид, что они космические корабли, а точки прикидывались звездами — форменная то есть жуть и психоделия.

**Сражения в космосе и вовсе были песней — маневрирование в пошаговом режиме, уход от вражеских протонных торпед и ответный залп собственных орудий.**

Не будь Мэйфилд сообразительным человеком, игре бы не жить — ну кто захочет переводить тонны бумаги, чтобы примитивно пострелять в киношных злодеев? Однако Майк придумал кое-что поинтереснее стрельбы: он сознательно усложнил игропроцесс — и Star Trek стал не леталкой-стрелялкой, а всамделишным симулятором капитанского мостика в походовом режиме.

Исписав несколько страниц программной тарабарщиной, Майк наделил свой «Энтерпрайз» почти настоящей консолью управления. Для перемещения корабля в пространстве игрок должен был запросить данные радаров, вытащить из телетайпа распечатку и проложить курс, указав направление и скорость перемещения. После этого игра, ловко имитируя автопилот, пыталась провести корабль по заданной траектории, постоянно сверяясь с картой космоса и интересуясь у генератора случайных чисел событиями в стане врага. Тем временем рандомизированные метеориты норовили пробить обшивку звездолета, а коварные клингоны подкрадывались все ближе и ближе.

Сражения в космосе и вовсе были песней — маневрирование в пошаговом режиме, уход от вражеских протонных торпед и ответный залп собственных орудий. Здраво рассудив, что битвы уж слишком тривиальны, Майк внес еще несколько штрихов: новые системы вооружения, принципиально отличающиеся друг от друга, вероятности отклонения

▶HP2000C в полной комплектации. Видите рулоны бумаги, ползущие из чрева принтеров? Это не ежемесячный бухгалтерский отчет, это секретарша сражается с клингонами.

▶Когда Star Trek перенесли на HP2000, радости офисных работников не было предела.

▶Плывущие снизу вверх титры, предваряющие основное действо, — вот и вся заставка. Настолько гениально и просто, что Лукас не утерпел и использовал нечто подобное в своей космосаге.

снаряда от траектории, силовые щиты, позволяющие пережить несколько попаданий. Вам уже страшно?

Однако и это еще не все: несколько дней тестирования показали, что игрок не может пережить двух сражений подряд — износившиеся энергощиты уже не ограждают корабль от клингонских снарядов, что делает его легкой добычей. Переворошив в мозгу несколько идей, Мэйфилд заполнил свой компьютерный космос планетами, на которых можно добывать ресурсы для починки «Энтерпрайза».

Впечатленный собственными достижениями на ниве программирования, Мэйфилд принялся прикручивать к игре вообще все идеи, что только приходили в голову. В мире «Звездного пути» произошли необратимые изменения: вселенная игры сильно разрослась, на одних планетах выросли ценные кристаллы, на других — военные базы и оружейные супермаркеты. На окраине галактики поселились клингоны, которых отныне надлежало полностью истребить и достичь таким образом хеппи-энда... По собственным признаниям Майка, многое не удалось вставить в Star Trek по техническим причинам — Sigma 7 не желала заглатывать многокилобайтные программы, поэтому некоторые идеи пришлось отбросить. Но и без того у него получилась игра, сопоставимая с самим Master of Orion, но опередившая его на 20 лет.

**Спустя восемь мозговых штурмов в качестве устройства вывода было решено использовать телетайп.**

Star Trek оказалась столь глубокой и запоминающейся, что усилиями энтузиастов игра была перенесена на многие мэйнфреймы и к 1975 году расползлась по всем университетам Америки. С 1980 года она угнездилась и на ПК. В 1985 году Карл Шелин (Carl Schelin) несколько доработал игру, добавив ей третье измерение, — космос стал объемным, со всеми вытекающими, но графика, отображаемая на мониторе, нарисовалась лишь в 1988 году — благодаря стараниям Нелса Андерсона (Nels Anderson). Текстовый интерфейс жил припеваючи вплоть до 1996 года, когда в одной из итераций программы — Jacob Thoman's Visual Trek — появилось более-менее удобоваримое мышиное управление.

Впечатленные игроки постоянно переделывали Star Trek на свой лад, но основная идея оставалась неизменной: капитанский мостик, текстовое управление и псевдографика. Возможно, в очень скором будущем вам повезет и вы встретите игру в первозданном виде на своих мобильных телефонах. Не забудьте прослезиться — все-таки самая первая глобальная космическая.

михаил бескакотов

# Опасные

**В предисловии к «Дороге в будущее» Гейтса есть такие бьющие в десятку слова: «...наступление эры персональных компьютеров вызвало подлинную революцию, которая затронула миллионы людей. Она привела нас туда, куда мы и вообразить не могли...»**

В Morrowind. В Liberty City. В небеса Восточного фронта, в созвездие Альфа Центавра, в ад и пасьянс-косынку. Все давно поняли истинное предназначение ПК, и очень долго дело оставалось только за официальным признанием этой платформы в качестве игровой. Впрочем, его как не было, так и не планируется: фраза «папа, я решил связать свою жизнь с 3DMax» в качестве оправдания покупки двухтысячедолларовой системы звучит убедительнее «игрушечных» нюней ровно в восемь тысяч раз, что для индустрии hi-tech очень и очень выгодно. Здесь самое место напустить серьезности различными графиками о семидесяти процентах компьютеризированных семей в благополучных странах, но вместо этого давайте прислушаемся к задорному жужжанию: это, подрихтовав помятые провальным X-ящиком бока, выезжает из пит-стопа бездонная телега имени того самого Билла, доверху груженая революционными идеями и твердыми намерениями.

Where do you want to try to go today? Однако давайте не будем спешить с издевательствами, ибо все серьезно. Откровения, выпорхнувшие преимущественно на только что минувшей Game Developers Conference (www.gdconf.com) из уст Дина Лестера (Dean Lester, директор подразделения Windows Graphics and Gaming), означают, что у нас снова начало конца ПК-игр. Итак, по порядку.

Новая версия Windows, предварительное имя которой Longhorn, должна выйти, во-первых, в 2005 году, во-вторых, с новой файловой системой (малоинтересная для нас деталь, однако запомните, что пользователь потеряет контроль над физическим расположением файлов на дисках), а в-третьих, с применением ряда революционных инноваций, делающих ее максимально gamers friendly. Уже запущен огромный проект, не ограничивающийся одной ОС.

Сначала будет введена новая система рейтингов «железных» конфигураций. Пользователь эпохи Longhorn, покупающий в магазине игру, скажем, с рейтингом «4», не сможет комфортно играть в нее на компьютере с рейтингом «3». Впоследствии числительные будут расти и у конфигураций, и у игр, что позволит людям, не ведающим о своем ПК абсолютно ничего, прийти в универмаг и выбрать «железно» подходящую им игру. Этот шаг исключит возврат коробок в магазин с обреченным «не работает» на устах и тем самым повысит объемы продаж. Переговоры с ведущими издателями уже ведутся, и отзывы на инициативу Microsoft сплошь положительные.

Следующий шаг, по словам Лестера, позволит привлечь к ПК-играм публику, научившуюся произносить название своей видеокарты, но так и не осилившую процесс инсталляции драйверов: вдобавок к имеющимся в Windows My Pictures и My Music будет реализована системная служба My Games, с помощью которой управляться с купленной игрой сможет любая макака. Автоматическое выкачивание патчей, уведомление о выходе дополнительного набора карт или анонс сиквела — все это будет доступно без каких-либо усилий со стороны игрока, в одном удобном окне. (Интересно, догадаются ли снабдить новый менеджер игр аналогом дружелюбной «скрепки» из Word? Я тут же пристроил бы на ее место особо вежливого Картмана.) Понятно, что служба будет намертво привязана к выделенному Интернет-каналу, имеющемуся, по разумению Microsoft, у каждого уважающего себя игрока. Пользователям модемов придется сильно напрячься, поскольку Windows Update, через которую будет координироваться поставка «заплаток», по определению не рассчитана на черепашьи скорости телефонных линий. Извините.

Longhorn увидит свет в комплекте с выпущенным совсем недавно DirectX 9. Самые заинтересованные лица (ATI и nvidia) уже предупреждены и сопротивления не оказывают: в текущей версии заложены возможности передовых видеокарт аж на два года вперед! Узнав об этом, разработчики не скрывают радости: «Когда гонка сбавляет темп, мы получаем весомый бонус. Постоянно насыщать игру все новыми технологиями очень нелегко, вовремя остановиться — еще труднее», — говорит Дмитрий Жуков из Primal Software, директор проекта Besieger.

На этом достоинства DirectX 9 не заканчиваются. Девятая версия бесповоротно берет на себя всю рутину, связанную с устройствами ввода, предлагая разработчику игры несколько базовых раскладок управления на

# связи

▶ Когда на ПК появится первый 3D-шутер для геймпада, компьютер можно будет выкидывать в окно.

▶ Настоящих скриншотов Longhorn сегодня единицы, да и те сделаны с краденой пре-пре-альфы...

▶ Дин Лестер. Человек, в чьих руках судьбы.

выбор. В списке числятся четыре вида футбола, а для РПГ-жанра выделен аж целый пункт. Браво!

Это еще что. Лестер с особым воодушевлением и блеском в глазах вещает о стандартизированном игровом контроллере, который — это очевидно — будет представлять собой геймпад с двумя аналоговыми мини-джойстиками и виброотдачей, успешно обкатанный на консолях последнего поколения. В качестве дежурной легенды используется душераздирающая история о разработчиках, отказывающихся портировать на ПК консольные хиты особой важности, мотивируя это отсутствием стандартного игрового устройства... А пока мы отказываемся верить в эту нелепицу, мудрое «игровое» подразделение Microsoft несет дизайн-документ прямиком коллегам из «железного» ведомства. К выходу ОС Longhorn в каждом хозяйстве должен быть свежий Microsoft Sidewinder. Или последний сертифицированный Logitech — не суть важно.

Возможно, все будет не так плохо, как кажется. Например, в отсутствие руля играть в автосимуляторы и автоаркады с аналоговым геймпадом куда удобнее, нежели посредством клавиатуры. Но разве аналоги какого-нибудь Dual Shock 2 не доступны без нелепой обязаловки? И не пахнет ли такая унификация приходом на ПК полчищ слишком незатейливых геймпад-ориентированных игр, которых здесь совсем не ждут? А если учесть, что в Microsoft всерьез обсуждают возможность отказа от инсталляции игровых приложений на жесткий диск?..

Если сложить все элементы головоломки, получается такая картина маслом, что воспринимать также обещанное Лестером «упрощение мультиплейерной составляющей игр при помощи MSN Messenger» совсем не возникает желания. Сегодня в Microsoft хотят новых стандартов, всерьез собираются чесать ПК-игры консольным гребнем. И от этого бегут мурашки по коже. Возникают вопросы.

Зачем загонять сложные и прекрасные стратегии, хардкорные симуляторы и вдумчивые 3D-экшены в узкие приставочные рамки? Даже в самые горячие моменты консольного помешательства мы были уверены, что «наверху» понимают различие между тонкой душевной организацией ПК-игр и неуемным, но весьма специфическим фаном-в-телевизоре. Сегодня приставки с переменным успехом уходят в онлайн, а ПК собирается прикинуться консолью.

Еще менее понятно, как длинногорогий бастард будет уживаться на одной планете с Xbox 2, заявленным к выпуску на конец 2005 г. Почти одновременно увидят свет две совершенно разные по сути, но полностью одинаковые по содержанию платформы. Поверьте, финансовые коллизии, которые обрушатся на Microsoft из-за невнятного позиционирования, покажутся всего лишь очередной строчкой в новостях, когда в конец запутавшиеся и желающие угодить ВСЕМ разработчики выкатят нам невнятной «кроссплатформы» по самое «не балуйся».

Еще одна мысль, которая обосновалась в голове, но формулироваться упорно не хочет, ибо ренегатство, крамола и вообще побьют: а что, если новости от господина Лестера на самом деле хорошие? Вдруг у них все получится и обещанные инновации вовсе не бомба примитивизма, заложенная под саму Природу Персонального Компьютера, а всего лишь чистое и светлое желание сделать жизнь игрока и разработчика удобнее? Да, пожалуй, так. Точно. Через два года все любители качать патчи вручную и копаться в мануалах и опциях с высоко поднятой головой отправятся на Московский вентиляторный завод. Остальные смогут насладиться ненавязчивыми, легкими и приятными играми. Вставил — и играй.

**P.S.** Все последние дни передо мной очень часто встает неразрешимая дилемма: составить идеальный тактический план в Raven Shield или поиметь фан в феерически тупой и неописуемо прекрасной PS2-игре Burnout 2: Point of Impact. Дин, оставьте все как есть. Да пребудет с вами разум.

олег хажинский

# В поисках пятого элемента

**Бесконечная масса заставляет труп Master of Orion двигаться по инерции. Первое место в Топ-10, второе, предпоследнее, восемьдесят девятое... Что будет, когда игра наконец остановится?**

Нет ничего проще, чем свалить всю вину за происходящее на авторов Master of Orion 3 или козни крупных издательских холдингов, толкающих мир к переходу на «домашние системы развлечения», в которых якобы нет места сложным походовым мастодонтам.

Между тем упражнения в остроумии в адрес ребят из Quicksilver абсолютно лишены смысла — разработчики не виноваты в том, что произошло. Это не они «испоганили отличный сериал». А кто? Мы с вами. Каждый из нас так или иначе приложил руку к тому, чтобы Master of Orion 4 никогда не увидел свет, а создание «4X космических стратегий» осталось до истечения времен уделом чудаков.

**Это не они «испоганили отличный сериал». А кто? Мы с вами.**

Почему, собственно, вам не нравится новый Master of Orion? Разве не вы хотели больше звездных систем? Неограниченное количество рас? Неподвластное разуму дерево наук? Сложную дипломатическую систему? Все это и многое другое есть в игре, так почему же вы морщите нос и начинаете произносить слова «Haegemonia» и «Homeworld 2»?

Ну да, все вдруг вспомнили, что на дворе 2003 год, а потому разрешение 800x600 и корабли без текстур никуда не годятся. Что два десятка ползающих друг по другу окон — это не смешно. Люди находят любые причины, чтобы не разбираться в игре: нет обучающих миссий, нет атмосферы, космонавт не выходит с флагом на поверхность вновь открытой планеты, документация с ошибками, управляемый ИИ противник ведет себя странно.

Однако совсем скоро неотвратимая «заплатка» вернет ИИ его мужскую силу и решит еще несколько самых актуальных проблем. В таком виде Master of Orion 3 навсегда останется памятником людскому непостоянству, а Quicksilver — заложником наших с вами представлений о Большой Космической Стратегии. Может быть, пришло время пересмотреть эти представления?

Картинка из оригинального Master of Orion образца 1994 года на современных мониторах едва ли превосходит по размеру спичечный коробок. Давайте склонимся над ней с электрифицированной лупой в руках. Несколько ядовитого оттенка цвета звезд, убогая панель «эквалайзера» справа. Если напрячь память, можно вспомнить, что большую часть игры мы проводили именно здесь: не покидая куцего экрана, можно было получить полную информацию о планете, парой щелчков мыши перераспределить ресурсы, выбрать новый корабль для постройки и тут же узнать, через сколько лет он будет сооружен. Ничего лишнего! Строгая красота этого решения разбередила старые раны — триллионы часов, проведенные в аскетичных производственных пространствах SimTex.

По нынешним меркам правила Master of Orion едва ли сложнее тетриса. Вместе с тем каждая новая игра приносила свои сюрпризы. Вынужденный управлять всем и вся самостоятельно, игрок делал это с удовольствием. Разработка нового прототипа корабля была праздником. Каждой планете не лень было дать свое имя. Примитивная экономическая система не отнимала слишком много времени даже на поздних стадиях игры, когда ваши владения достигали истинно космических масштабов. Тактические сражения были списаны с Heroes of Might & Magic — с великолепным результатом!

Вышедший спустя два года Master of Orion 2 стал сложнее и больше — вместо заранее заготовленных рас появилась возможность создавать свои собственные. Звезды обросли планетами, каждую из которых необходимо

▶ Эти картинки дизайнерам Master of Orion 3 надо было увеличить в сто раз и повесить в офисе. Только левая кнопка мыши знает, как мы тоскуем по этой суровой северной красоте.

▶ Этого момента мне лично не хватало даже в MOO2. Космонавт спускается на поверхность новой планеты и устанавливает флаг. В Master of Orion 3 планеты колонизируются автоматически, без вмешательства игрока.

▶ Создание новых прототипов космических кораблей стало менее интересной задачей в MOO2 и полностью потеряло значение в MOO3. Почему столь очевидные вещи раз за разом упускаются разработчиками из виду?!

было колонизировать. Внутри колоний образовались пространства, скопированные из Civilization или Master of Magic (предтеча Master of Orion, гениальная игра древности от той же SimTex). В игре появились персонажи, претендующие на роль полководцев или губернаторов. Тактические сражения стали куда масштабнее: корабли обросли вооружением, поле боя перестало вмещаться в один экран, и немногие игроки могли теперь позволить себе самостоятельно вести гигантские армады в бой — в ход все чаще шла кнопка «автокомбат».

В 1996 году Master of Orion сделал шаг в направлении, которое спустя 7 лет приведет сериал на грань катастрофы. Игроки просили: «дайте нам больше», и SimTex лопатами бросала уголь в печи наших фантазий.

**По нынешним меркам правила Master of Orion едва ли сложнее тетриса.**

Civilization удалось справиться с проблемами роста — за счет жесткого самоограничения и предельного консерватизма. Многочисленные авторы, будь то трижды Сид Мейер или безымянный сотрудник Activision, понимали, что золотоносную курицу лучше не трогать, что великий артефакт «Цивилизации» оставлен нам в подарок инопланетянами и грязными руками в нем копаться не след. Шаг влево, шаг вправо — попытка к бегству, забвение, дом престарелых. Да, это скучно. Есть ли другой способ?

Сотрудникам игровых изданий, как мы помним из опыта MOO3, такие вопросы лучше не задавать. Поэтому я попросил помощи у знакомых разработчиков, которые любезно согласились в сжатые сроки сформулировать свои идеи.

Полностью погруженный в проект «Альфа» Виталий Шутов из «Мистлэнд» не смог уделить MOO3 больше двух дней — игра показалась ему скучной.

«Самая большая ошибка сиквелостроителей — увеличение количества возможностей УПРАВЛЕНИЯ в два, а то и четыре раза по сравнению с оригиналом. Сейчас раздадутся вопли возмущенных фанатов, но игру надо было УПРОЩАТЬ, — считает тов. Шутов. — Игра не должна замыкаться на узкой группке «понимающих», она должна обновляться технологически, расширяться, заманивать новых игроков. Только так серии будет обеспечено развитие и процветание. Master of Orion уже в первой части имел отличный геймплей. Добавьте к нему захватывающий сюжет и эффект приключений (не помешал бы и современный визуальный ряд) — и мы получили бы возрождение жанра, а пока... пока мы присутствуем на его похоронах».

По мнению Виталия, в упрощенном MOO3 надо было сконцентрироваться на тактических сражениях, бежать от схематичных боев в поисках ощущения «капитанского мостика»: с роем истребителей и штурмовиков вокруг, подкреплениями и планетарными бомбардировками в полном 3D. «Нужны ЯРКИЕ и ПОЛЕЗНЫЕ специальные возможности кораблей, пусть даже таких возможностей будет мало, но ВСЕ они будут применимы. Набор из многих десятков функций, о предназначении части которых можно только догадываться, совершенно бесполезен».

Я почему-то очень хорошо представляю Master of Orion 3 в исполнении Elemental Games. Дмитрий Гусаров, автор «Космических рейнджеров», подошел к вопросу очень серьезно и выдал практически законченный дизайн-документ:

«Игру не надо увеличивать количественно. Ни науками, ни зданиями, ни планетами. Это губит геймплей, превращая его в рутину. MOO2 в этом плане был оптимален, там было всего предостаточно и даже слишком. Мы бы работали на качество, переделы-

▶Названия большинства научных изобретений в Master of Orion мы помним до сих пор. В MOO3 запомнить их невозможно, да и не к чему.

▶Семь лет назад этот кадр вызывал бы в наших неокрепших душах море восторга. Тогда казалось — чем сложнее игра, тем лучше. Что произошло? Мы стали мудрее или полностью деградировали?

вая механику игры, доводя ее внутреннее состояние до современных требований.

Нынешняя игра должна быть работоспособной в разрешении 1024x768, иметь приличный интерфейс и современные, хорошо текстурированные модели кораблей.

Интерфейс в MOO2 был стильный, но грубый. Мы бы нарисовали его более приятным. Кроме того, мы постарались бы свести действия игрока к перестановке человечков, корабликов и других графически оформленных объектов. Это в тысячу раз красивее, нагляднее и удобнее, чем закладки.

Представьте, как игроку было бы приятно видеть, что он по сути создает игру собственными руками. Мы бы сделали визуальный апгрейд кораблей. Этого так не хватало в старых версиях!

Мы бы изменили научную часть игры и создали систему уникального развития дерева наук. То есть нечто вроде постройки войск в Disciples, только много гибче и сложнее. Результатом была бы встреча цивилизаций с абсолютно разными знаниями.

А еще мы сделали бы гораздо более честный и умный ИИ, нежели в старых MOO. В первую очередь научили бы компьютерных соперников по-настоящему заключать мир (сейчас это происходит случайным образом, беспричинно).

В MOO2 сетевая игра велась с одновременными ходами противников, но, к сожалению, этот режим нельзя было назвать продуманным, кроме того, он сопровождался массой ошибок. Будь наша воля, мы создали бы специальные режимы для игры по сети, где игроки были бы лишены некоторых частей управления для увеличения скорости хода, так как считаем многопользовательскую игру в MOO очень перспективной.

И, конечно, мы не стали бы переделывать систему боя и усложнять управление. Эти элементы игроков вполне устраивали...»

Гейм-дизайнер проекта STALKER Алексей Сытянов из GSC Game World оказался большим поклонником походовых стратегий в целом и сериала Master of Orion в частности. Вот выдержка из его почти эпических масштабов «книги жалоб и предложений»:

«Максимально простое управление, минимум интерфейса. Звездные системы в 3D, вид почти как в планетарии. Выбираем одну из звезд и резко приближаемся к ней — начинают появляться планеты, пояса астероидов, крупные планетоиды. Указываем на планету, подлетаем к ней и видим, что на орбите вращается целый город, где полным ходом идет постройка боевых орбитальных комплексов...

Полный отказ от возведения зданий на планете (возвращение к традициям первого MOO). Мы лишь выбираем, сколько исследовательских корпусов необходимо данной планете (учитывая доступные территории), заказываем количество и тип защитных систем, военных баз, конструкторских бюро.

Глобализация всех экономических процессов; отмена налогов на каждой отдельной планете — мы управляем империей, единым организмом. Сильный акцент на исследования, изучение достижений других цивилизаций, захваченной техники врага, найденных остатков древних культур.

И, конечно, педалирование красочных и масштабных космических боев, непременно с возможностью абордажа и захвата техники. Сражения на орбитах планет, в глубоком космосе, возле черных дыр и звездных скоплений. Флотилии разномастных кораблей, лазеры, самонаводящиеся ракеты, защитные системы, взрывы, смерть. Обязательное конструирование собственных кораблей и, возможно, даже орбитальных баз и городов. Переработка крупных планетоидов в мобильные заводы или крепости.

Персонифицированные герои получают уникальное оружие, берут на абордаж парализованные корабли, участвуют в высадках на планету, пилотируют истребители. Качественная дипломатия с интересными диалогами сторон.

Простой выбор, что строить на планетах: перечень планет — и сразу же указание того, что и сколько строить, а также общий заказ на сооружение флота и дислокацию в определенной системе. Разведка стелс-кораблями инопланетных систем, вербовка шпионов в стане врага, отлов и порабощение лидеров и многое другое...»

Итак, опасения полностью подтвердились — опрошенные специалисты единодушно высказываются за упрощение игры. Эта унизительная и трудоемкая операция должна быть сделана, если мы желаем сериалу мира и процветания. Кстати, вы можете принять в этом добром деле самое непосредственное участие. Группа разочарованных поклонников Master of Orion приступает к разработке Free Orion, игры бесплатной и с открытым кодом.

История продолжается. Мы будем держать вас в курсе событий.

# Тема СДЕЛАЙ САМ

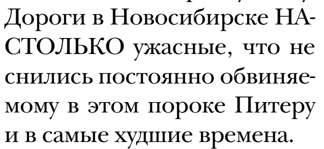


Глубоко растроганный настроениями майского чествования труда каждомесячный рабоче-крестьянский альманах Game.EXE в очередной раз отправился по долам и весям на поиски самобытных талантов.
Коими земля по привычке полнится. Мастер Самоделкин может съесть нарисованную конфетку и летать на свежем огурчике. Мастер Самокруткин разбирает три «Запорожца» и с помощью стены, молотка и быка-производителя Васи за три дня создает точную копию «Мазерати Мистраль». Отважный мастер Шароваркин, сидя в деревне Гадюкино, продает простым оклахомским оглоедам компьютерные игры собственного сочинения. Стоп, вот оно! Российский shareware: кто бы мог подумать?
Ловкие умы кодеров изобрели shareware еще во времена BBS и модемов в 1200 baud. Задумали как средство распространения собственных поделок, как маркетинговый ход с e2 на e4. Большая игроиндустрия отменила необходимость в подобных решениях, но, на удивление, не дезавуировала сами shareware-игры. Их спас Интернет.
Shareware живет и здравствует до сих пор, невидимый для хардкорных нас (по вполне очевидным причинам). О транснациональных особенностях shareware и многом другом рассказывают герои нынешней темы номера: начинающие, крепко стоящие на ногах, преуспевающие и только что завязавшие авторы российских сделай-сам-игр. Читайте и удивляйтесь.

# Дело в шляпе

***Журнал Game.EXE в лице ваших спец- и фотокорреспондента прибыл в далекий Новосибирск (240 минут на аэроплане и трехчасовая разница во времени, что, кстати, чревато таким парадоксом: если верить билетам, обратный полет занимает всего лишь час) с горячим желанием с головой окунуться в ту среду, которая породила рекордное на один квадратный километр количество разработчиков и издателей shareware-игр, коих здесь чаще всего называют «независимыми».***

Никакой особой «шароварной» специфики в Новосибирске, конечно, не обнаружилось. Город как город, особенно ближе к центру. Дороги утыканы автомастерскими, шиномонтажными и заправочными станциями, — не по времени (5 утра) бодрый водитель популярно объяснил, что по весне из-под снега показывается известно что, а в качестве бесплатного дополнения — куча гвоздей и прочей неприятной мелочи, из-за которой среднестатистический таксист может запросто менять шины до 15 раз за лето.




«Это наверняка происки автомастерских», — выдвигаю я не очень свежую, но актуальную версию. «Наверное», — тяжело вздыхает водитель, которому в полной темноте приходится ехать практически по памяти, стараясь не влететь в очередную яму. Дороги в Новосибирске НАСТОЛЬКО ужасные, что не снились постоянно обвиняемому в этом пороке Питеру и в самые худшие времена.

Александр Лысковский, президент. Просто президент.

Из уютной гостиницы «Постоялый двор» (которую я почему-то постоянно называю то «Последним привалом», то еще нежнее — «Последним приютом»), находящейся в двух шагах уже не от Новосибирска, а от Бердска (вот где истинная романтика: такси за 30 р., dial-up-Интернет на 14-дюймовом мониторе на местном телеграфе и искренняя уверенность аборигенов в том, что «игровой клуб» — это «там, где игровые автоматы»), не без помощи Андрея Постникова (начальник издательского отдела «Алавара») перемещаемся в Академгородок — столицу ново- да и просто сибирского игропроизводства. По дороге Андрей развлекает гостей небольшим, но познавательным рассказом о месте своей работы («На территории Академгородка 53 научных института, вы разве не знали?»), искренне удивляется наивному вопросу о наличии Интернета в окрестностях («Да тут каждый дом на «выделенке»), а заодно заставляет задуматься — почему, интересно, на этой благодатной почве не вырос целый лес игровых контор? Ответа, увы, нет. Просто так случилось.

## Больная тема

В большом и просторном офисе «Алавара» (наглые игроделы отобрали у здания целый этаж площадью в 300 кв. м) мое любопытство находит пару новых жертв в лице президента компании (по-русски — генерального директора) Александра Лысковского, ее вице- Сергея Занина и продюсера Михаила Мурашова. Задаю вопрос на излюбленную тему и узнаю, что...

«Ремейков так много по двум причинам, — нарезает правду острым ножом Александр. — Во-первых, shareware-игра в первую очередь тем и отличается от «коробочной», что человек ее довольно быстро скачивает и столь же бегло изучает. То есть правила должны быть либо заранее известны, либо должны объясняться с первых же секунд игры. Иначе — сотрет, не задумываясь. Поэтому в моде проверенные временем идеи, сюжеты, концепции. Lines — они и в Новосибирске Lines.»

Ода стилю, драйву, спецэффектам. Arkanoid 4000. Игра не кичится своей трехмерностью (хотя поле можно вращать как вздумается), но ни секунды не может прожить, что-нибудь не взорвав. Наше все!

Крезанутый и слегка абсурдистсткий, Beetle Ju — честный и довольно занятный продолжатель идей Boulder Dash. В арсенале носатого протагониста имеются бомбы, с помощью которых так удобно расчищать себе дорогу...

«К тому же новых идей в игровой индустрии практически не появляется — это во-вторых, — добавляет Михаил. — Возьмите «коробочные» игры. Там же сплошные стратегии, шутеры от первого лица, аркады (файтинги! — добавляю я. — **М.С.**)... файтинги, РПГ и прочее. Если задуматься — все на одно лицо. Тот же WarCraft III более достоин звания «ремейка Dune II», чем какой-нибудь современный арканоид — почетного права называться ремейком «того самого», первого Arkanoid от Taito.»

В заверение этих слов перед .EXE-бригадой проносится вереница арканоидов всех мастей и окрасов. Самый-самый, несомненно, — Arkanoid 4000 (именно его «иконка» висит сейчас на моем рабочем столе рядом с Bubble Bobble и Arkanoid: TVI). Держу пари, что такого количества спецэффектов в арканоидах вы еще не видели: кирпичики здесь разлетаются на светящиеся осколки, мячик оставляет за собой пышный кометный хвост, по периметру экрана носится огненная змейка, пожирающая упущенные мячи, а вместо классического пулемета предлагается огнемет. Не проходит и минуты с начала партии, как я ловлю бонус «утроения» — и... игра на пару секунд переходит в режим slo-mo! Удар ниже пояса. Подобной роскоши от арканоида ждешь меньше всего.

## Вундеркинды от shareware

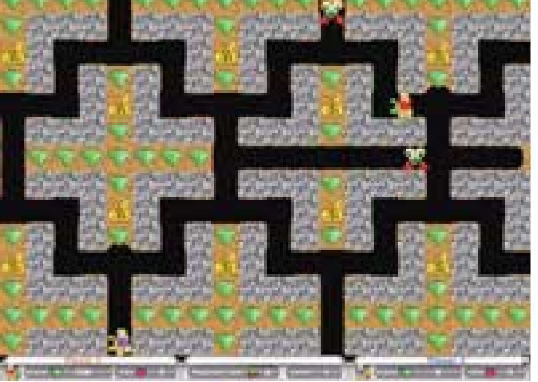
По соседству с Arkanoid 4000 обитает не менее симпатичный, но не столь огненно-светящийся ArconToys, временами (правда, ОЧЕНЬ редкими) переключающийся в «вид из глаз». Очень психоделично! А чуть в сторонке — местный феномен по имени Magic Ball, он же — один из завсегдатаев абстрактной десятки самых продаваемых игр «Алавара».

Феноменальность «Волшебного мячика» состоит в том, что игра, если уж быть до конца честным, довольно невзрачна. Михаил Мурашов, однако, каким-то шестым чувством (утверждает, что оно выработалось у него с годами) сумел распознать в этом гадком утенке потенциальный суперхит, уговорил Александра взять Magic Ball на доработку и, образно выражаясь, сорвал банк — игра отлично пошла даже в черновом варианте, безо всяких красивостей. Хотя визуальный апгрейд, само собой, впоследствии все-таки произвели: Юра Рудаков из «Алавара» и собственно разработчик перерисовали всю игровую графику и интерфейс, добавили пару бонусов и выпустили Magic Ball 1.5.

Сергей Занин, вице-президент, финансовый директор. Ну а справа...

Кстати, если верить Михаилу (а причин не делать этого вроде бы нет), «Алавар» — чуть ли не единственный распространитель shareware-игр, занимающийся доводкой "до кондиции» тех сторонних проектов, которые в ней действительно нуждаются. Чаще всего, конечно, разработчикам высылаются общие и конкретные советы на тему «Как завести друзей и сделать так, чтобы игра лучше продавалась».

«Прислушиваются, увы, не все», — вздыхает господин продюсер, приводя пример с Xtreme Tank Madness (студия VSBgames) — игрой, которая алаваровцам искренне нравится, но расходится не слишком активно. В этом случае разработчики пошли на вполне понятный принцип, с которым приходится считаться, и смирились с неизбежным уменьшением доходов. Со своими играми гораздо проще — их создатели в курсе пристрастий большинства покупателей shareware и стараются сделать так, чтобы точек соприкосновения собственных идей с пожеланиями народных масс было как можно больше.

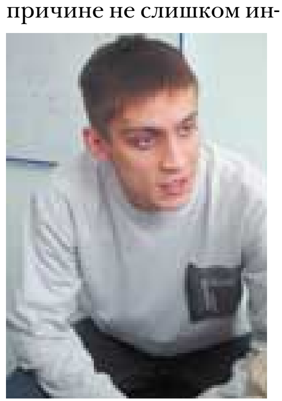


Они копают, их двое, они в шапочках! «Двойной диггер», выросший из Millennium Digger, пока не переведен на PocketPC, но лично я жду это с нетерпением. Вот только, увы и ах, многопользовательский режим будет практически невостребован.

«Lode Runner!» — вскричите вы и окажетесь правы. Вот она — великая сила искусства: уровня до 10-го Gold Sprinter проходится «на ура», даже если вам нужно сделать пару скриншотов.

# И вашим, и нашим

А вот еще один момент: в последнее время практически все игры Alawar делаются с расчетом на несколько платформ. Из охваченных — то есть тех, на которых игры уже вышли или вот-вот появятся, — стоит упомянуть PowerTV и PocketPC. И если о последнем не слышал разве что человек, ОЧЕНЬ далекий от компьютерной индустрии вообще и от нашего журнала в частности (вы же прекрасно помните выпуск Game.MOBILE, верно?), то PowerTV — операционная система для кабельных приставок к телевизору — российскому гражданину практически незнакома и по этой причине не слишком интересна. Впрочем, если кому-то стало любопытно — марш на www.developonbox.ru и изучайте, сколько влезет.



PocketPC (а в самой ближайшей перспективе и Palm) — совсем иное дело. Сейчас, когда приличную машинку с отменным экраном, процессором на 206 МГц, ОЗУ в 32 Мбайт и весом в жалкие 120 г можно купить меньше чем за 300 у.е., проблема «во что поиграть по дороге на работу» встала особенно актуально, а значит — этот рынок начинает потихоньку развиваться.

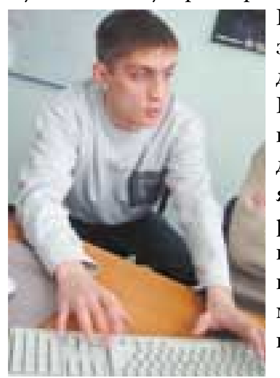
Для КПК «Алавар» — точнее, его совместная с VITO Technology дочерняя компания Vital Games — сделал уже четыре игры: Millennium Digger, Vital Snake, Frog Wave и Metamorphs. На месте выясняется, что к процессу портирования самым непосредственным образом причастен Максим Строев, сработавший что-то вроде мультиплатформенного движка, единственной целью которого является избавление от лишних проблем тех людей, которых они по большому счету не касаются.

И впрямь, какое дело авторам логической Metamorphs до того, что на PowerTV их игра будет управляться с ПДУ, а у PocketPC, видите ли, экран ориентирован вертикально? Верно — никакого. Тут-то и пригождается строевское детище. Интересуюсь, сколько дней занял, к примеру, перенос Digger с PC на PocketPC, и узнаю, что ушла неделя — с перерисовкой графики под меньшее разрешение, «обрезанием» игрового пространства, добавлением информационной панели, решением проблемы с альфа-каналом (которого на «покете» просто нет) и прочими нюансами. Быстро? Не то слово.

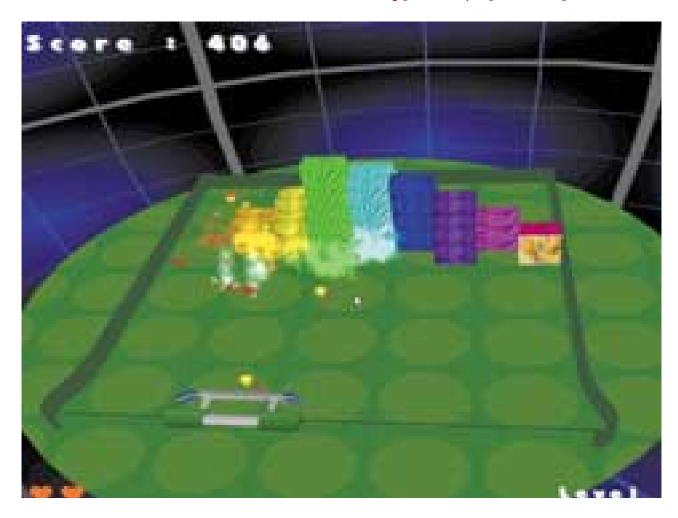
# Ноу проблемо

«Но ведь это, наверное, сильно сковывает фантазию — разрабатывать игру с оглядкой на технически отсталые платформы! Может, завтра вы захотите сделать трехмерного диггера, а по дальнейшему размышлению от этой идеи откажетесь — зачем, дескать, растрачиваться на PC-only-проект, когда можно вместо этого сделать два мультиплатформенных?» — этот вопрос обращен уже к Максиму Михаэлису, арт-директору компании «Алавар», и Лене Павловой, одному из ведущих дизайнеров и, по совместительству, девушке невероятной красоты.

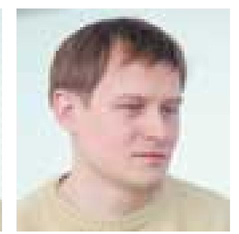
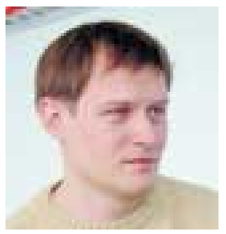
В ответ на эту довольно длинную и сбивчивую тираду Максим (художник) и Лена популярно объясняют темному мне, что попусту растрачивать силы никому действительно не хочется и если уж общественность возжелает трехмерности, будет ей трехмерность, но только на «персонал-



Михаил Мурашов, продюсер.




Главная особенность Magic Ball — огромное количество кирпичиков, которые высятся колоннами по пять-шесть штук. Быть может, вот он — секрет популярности этой игры?

Максим Михаэлис, арт-директор.

ке». Владельцы «покетов» и «пальмов» могут отдыхать — если, конечно, отдача от этой «технически продвинутой» не окажется настолько очевидной, что появится смысл портировать ее и на КПК, но уже в плоском виде.

«Я сейчас как раз корплю над тем, чтобы сделать разработку игр независимой не только от железа, но и от прочих нюансов вроде графики, звука и управления, — добавляет Максим (программист). — То есть в перспективе игровой дизайнер может считать основной платформой то, что ему больше нравится, — хоть Xbox (при этих словах в комнате магическим образом возникает Саша Лысковский и вопросительно поднимает брови — не сболтнули ли тут чего лишнего? — **М.С.**), хоть PC, хоть GameBoy Advance. А на самом деле он лишь программирует логику, а техническими и дизайнерскими делами занимаются совсем другие люди.»

Представляю, как полгода работавший над очередной плоской аркадой товарищ внезапно обнаруживает, что есть на свете и полностью трехмерная, вся на спецэффектах, пиксельных шейдерах и отражениях ее вариация, невольно (про себя, разумеется) хихикаю, но соглашаюсь. Скажем, столь полюбившиеся мне AirXonix и AxySnake от замечательной команды AxySoft (www.axysoft.com), которую в «Алаваре» (да и не только в нем) просто обожают, от своих древних прототипов не отличаются практически ничем, кроме... Точно — движка и

Елена Павлова, ведущий дизайнер и, по совместительству, девушка невероятной красоты.

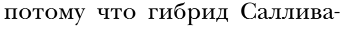
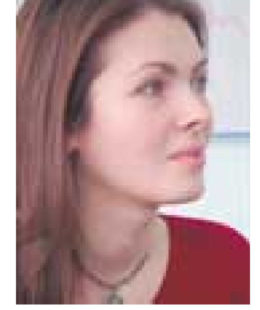
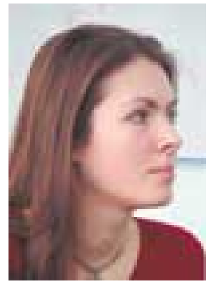
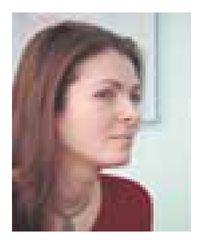
Одна из милых особенностей Monster's House — то, как игра намекает на возможность появления монстра в отдельно взятой ячейке. Стоит себе за дверью, моргает, уже взялся за ручку... А мы на его место — другого монстра. Нечего без стука входить.

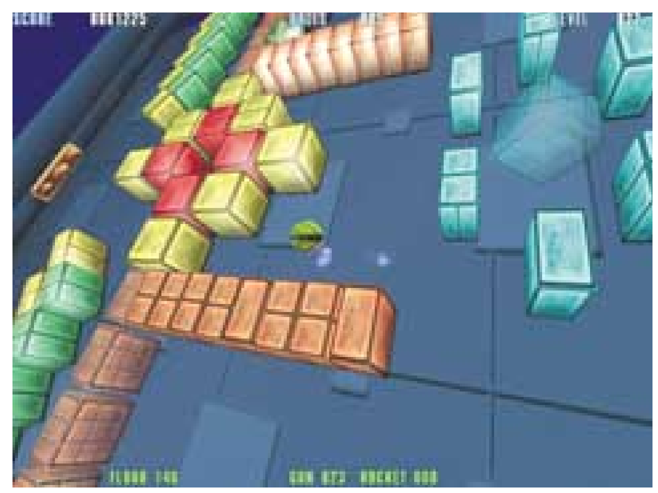
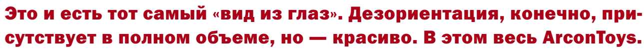
антуража (который великолепен, но не в этом суть). А ведь геймплей был и остается плоским, как доска. Кто знает — быть может, создатель первого в мире «Ксоникса» в своем воображении рисовал именно AirXonix?

## Не к месту

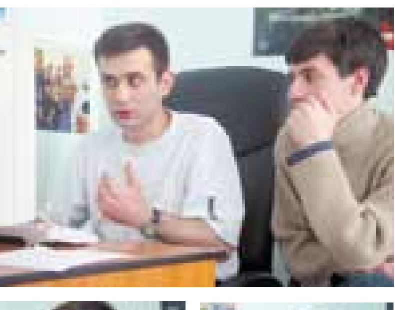
Между прочим, shareware-игры частенько дорабатываются и дополняются «по факту поступления в продажу». То есть гораздо проще сделать игрушку, чуть ли не силком удержав себя от реализации ВСЕХ пришедших в голову идей, а затем посмотреть на реакцию игроков и почитать feedback. Это, как уверяют меня товарищи из «Алавара» (впрочем, и сам вижу — кажется, не дурак, да?), сильно помогает понять, в каком направлении двигаться дальше. Стоит ли сразу бросаться в атаку на ключевые аспекты игропроцесса или куда актуальнее встроить поддержку джойстиков с отдачей и разрешений выше 1024x768?

Чем-то похожая история вышла с Monster's House — одной из «внутренних» алаваровских игр. Народ увидел догадайтесь какой диснеевский мультфильм и непременно захотел использовать симпатичных монстриков в новой игре. Изначально планировалось нарисовать много разных чудищ, которые отличались бы друг от друга не только окрасом, но и внешним видом, однако затем эту идею отложили до лучших времен, потому что гибрид Саллива-

Это и есть тот самый «вид из глаз». Дезориентация, конечно, присутствует в полном объеме, но — красиво. В этом весь ArconToys.



Максим Строев, программист.

на (рога) и Майка (круглое туловище) справляется с ролью шарика из видоизмененных Lines как нельзя лучше. А вот первая версия Millennium Digger (который теперь будет красоваться и на экранах американских телевизоров), оказывается, продавалась ни шатко ни валко (секретные, между прочим, сведения выбалтываю!). Разработчики, огорченные таким ходом дел, пытались понять, в чем причина, чесали в затылках и всячески изображали мыслительный процесс.

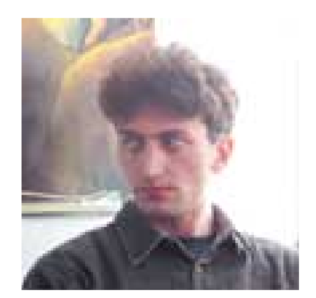
В конце концов решили сделать новый вариант — с мультиплейером, добрым десятком прочих усовершенствований и... шапочкой. Самой обычной диггерской шапочкой, если только вы встречали когда-либо этих существ с головными уборами.

И — бывает же такое — Double Digger стал уходить на порядок лучше своего предшественника. Теперь команда ломает голову над несколько иным вопросом: а в чем же, собственно, причина? Кто-то уповает на возможность игры вдвоем, кто-то клянется, что изюминкой игры стала вишенка, с помощью которой диггер может поедать врагов, а Лысковский и группа сочувствующих уверена, что дело в шляпе. Той самой, диггерской.

*Михаил Судаков (Москва – Новосибирск – Петербург).*
*Фото Натальи Тазбаш.*

**P.S.** Напоследок — личное. Несмотря на то что львиную долю доходов (то есть практически все сто процентов) «Алавару» приносят западные продажи, игры компании (не все, конечно) можно купить и в России: как через Интернет, так и на разного рода сборниках вроде «Таймаута». Тот же Arkanoid: The Virtual Isles от GameOver-Games (см. материал ниже по курсу, а саму игру на четвертом .EXE DVD) был приобретен мной путем последовательного посещения сайта www.alawar.ru и местного отделения Сбербанка более года назад. Не будь сайта — не было бы и покупки. Очень важно это понимать.

Андрей Ефимцев, программист.



# Небывальщина

***По причинам, до конца не вполне понятным самому автору, многие места, люди, наблюдения и впечатления не вошли в этот акварельный этюд. В частности, здесь ничего не говорится о нежной водительнице трамвая номер 1 Варваре, вольных слушателях медицинского колледжа «Ле Монти», социальном автобусе, постоялом дворе «Волжский откос» и чествовании Дня Русской Нации. Данное сочинение не может и не должно быть использовано как универсальный гид по Нижнему Новгороду, так как неизбежно научит любознательного читателя плохому и заведет оного в глухое горьковское гетто. Где беглые солдатики, папиросы «Казбек» и неизбывный бобинный (а равно на других фольклорных носителях) Аркаша Северный.***

Неряшливая надпись на заборе Московского вокзала: «Ешь буржуев». Внимательный глаз способен усмотреть в ней сразу два грозных предупреждения: о возможной нехватке продуктов питания и вероятности быть поглощенным с бобами и кетчупом в том неприятном случае, если вас сочтут слишком зажиточным. Между тем жители Нижнего идентифицируют представителя метрополии на лету: за четыре часа ожидания контакта меня не раз пытались отвезти в аэропорт, причем мысль о том, что я только что приехал, да еще поездом, деловых людей явно не беспокоила.

Цель визита на вотчину Алексея Максимовича Пешкова и автомобиля «Волга»? — самая что ни на есть определенная: с недавних пор в излучине великой русской реки обосновалось чудо — одно из немногих отечественных shareware-предприятий. И поскольку сам факт существования удачно промышляющих таким нерусским бизнесом девелоперских команд вызывает реакцию, отдаленно напоминающую логотип искомой Divo Games, верховный совет .EXE принял решение о блицкриге. Местом встречи с Димой Захаровым (Dmitry Zakharov) и Антоном Петровым (Anton Petrov) коллективный указующий перст верхсовета, ткнув случайным образом в карту Родины, указал Чкалова Великого, Нижний Новгород, бывш. Горький.

Первые двое и есть Divo, остальные — сплошь памятники.

Мы шагаем по главной улице города, кальке офонаревшего Ст. Арбата (Москва), и беседуем о злокозненности фатума. Случайности имели замечательные камео в судьбе Air Strike 3D (см. наш мартовский DVD-диск), и позабыть рассказать о них было бы упущением.

Будущие реставраторы вертолетно-аркадного жанра были сведены воедино усилиями творческой команды самого городского сайта Нижнего, nn.ru, больше похожего на потерявший скромность издательский дом: со штаб-квартирой с неоновой вывеской, наружной рекламой и даже бизнесджетом для редколлегиальных нужд. «Третья столица» (горьковчане сражаются за это звание с еще полудюжиной российских городов) вообще богата компьютерными ресурсами: игровые клубы там явление не менее частое, чем в некоем мегаполисе на букву «М» (о котором больше ни слова).

Но серьезный, очень капитальный по натуре Дима Захаров, студент пятого курса Нижегородского государственного политехнического, ветреный сайт nn.ru не любит. Он забрел туда единственный раз и сразу же наткнулся на непоседливого и энергичного Антона Петрова, студента третьего курса Нижегородского государственного политехнического. В альма-матер они никогда не встречались. Доводилось ли им ранее ездить в одной маршрутке (доминирующий вид местного

**Чкалов Великий стоит близ локального кремля, спиной к матушке Волге и с видом Колумба-завоевателя осматривает угодья «третьей столицы» .**

**Выпускники Нижегородской транснациональной школы выживания Дмитрий Захаров (справа) и Антон Петров сразу после выпускного бала. Фотография любезно предоставлена городской управой Нижнего.**

транспорта, бешеный, но симпатичный), также доподлинно неизвестно.

«Я в shareware с 2001 года, — рассказывает Дима. — Сначала сделал — на спор — серию японских кроссвордов. (Что это за диспут такой, способный сподвигнуть человека на шесть месяцев кропотливой программистской работы, Дима объяснять категорически отказался. — **Прим. А.В.**) Сам я кроссворды не люблю, и все их, разумеется, не проходил. Тем не менее это был первый серьезный опыт в создании shareware-продукта. Помогли друзья: разместили творение на своем сайте, где оно провисело полгода.»

Наше трио забредает в злачное заведение под вывеской «Broadway pizza». В нижегородском «Бродвее» не поют, не танцуют, но пиццу с ананасами разогревают виртуозно. Антон вполголоса ругается на девочку за кассой: «Считать совсем не умеет».

«...Кроссворды обеспечили очень робкий финансовый ручеек, но подтвердили возможность выживания на shareware-рынке, — продолжает тем временем Дима. — Следующим стал QuadroNoid, моя вариация на тему арканоида. Я считаю, что ремейки делать можно и нужно, народ это любит. Но четырехсторонний арканоид общественность явно не поняла. И тогда наступила очередь Air Strike 3D.»

«А еще узнай, как отнеслись к оригинальному названию игры в «Акелле». Впрочем, не узнавай: то, что «Акелла» сотворила с благородно-историческим «Air Strike 3D», говорит само за себя, — строго молвил днем раньше ББ. — Интересно, что на этот счет думают ребята...» Ребята рассмеялись.

«Мы руководствовались исключительно «меркантильными» соображениями. «3D» собирались поставить в начало, — вступил в беседу Антон. — Все знают байку об «1С»: цифры идут в алфавитном указателе раньше букв. А поклонник shareware-продукции — он ведь халявщик и лентяй. Да, аудитория огромна, но руководствуется она в лучшем случае правилами поведения толпы, в худшем — животными инстинктами: потребитель shareware ни хочет ни за что платить, он вообще не любит себя утруждать — хватает первое понравившееся глазу название и тащит жертву к себе в нору.»

«Но имечко «3D Strike» звучало уж слишком примитивно, — поддерживает Дима. — Поэтому вначале идет «Air» на первую букву алфавита, далее «Strike», вызывающий справедливые ассоциативные смычки с Jungle и Urban Strike, а замыкает словошествие ЦУ на честную трехмерность движка. Что для shareware, вообще говоря, редкость.»

Divo-дуэт интуитивно воспроизводит постулаты бизнес-форума Mobile Entertainment в рамках нынешней конференции Milia. Там добившиеся глобальных финансовых успехов молодые олигархи наперебой восхваляли прелести брэндинга. Мол, чтобы достичь преуспевания на рынке мобильных игр (а он ныне не так уж далек от shareware), надо ставить прежде всего на название: глухой список готовых к приобретению игр может занимать десятки страниц, покупатель теряется и, боясь впустую потратить кровный медяк, хватается за первую соломинку со знакомым сочетанием слогов. В общем, Donkey Kong разлетается куда быстрее, чем Funky Monk.

Но это законы акульего бизнеса. Они абсолютно неприменимы к миру взрослых издателей, среди которых числится и нынешний российский публикатор Air Strike 3D — «Акелла». Субботне-воскресные саранчовые орды посетителей «Горбушки», как известно, сметают с прилавков все, а разбираются с покупками уже дома.

**Алексей Максимович Пешков некоторое время жил в городе по адресу: улица Горького, дом 74, спросить великого русского писателя.**

«Летающая мясорубка»? Мы даже не сразу поняли, что это наше чадо, — недобро усмехается Divo. — Впрочем, игру отдали «Акелле» с потрохами, пусть терзают ее как хотят. Все равно пока не собирались выходить на российский рынок. Во всяком случае самостоятельно... А с выбором издателя получилось забавно. Дело было под Новый год. Мы обратились в «1С», «Акеллу»,

**Divo Games верит в торжество броских красок: «Следующее важнейшее качество shareware-игры — ее попугайская палитра!»**

В следующей части игры авторы обещают больше научной фантастики и меньше реализма. То есть Дима обещает. Антон против.

«Руссобит-М». Догадайтесь, у кого из паблишеров в тот момент еще не начались длительные праздничные загулы? Именно: «Акелла» отреагировала мгновенно, тогда как в «1С» все были какие-то вялые, бюрократичные, предложили гораздо менее симпатичные условия договора и посоветовали отдохнуть до середины января. Так мы и расписались с «волками»...»

«Никогда не пытайтесь делать игру без дизайн-документа! — радостно сообщает мне и миру Антон. — Мы лепили Air Strike 3D просто так, на глаз. Бывало, частенько трясло: выкидывали огромные сегменты кода, ваяли новые, спонтанно добавляли и убирали игровые механизмы. Жуть! В результате на весь этот броуновский процесс ушло полтора года...»

Дима одобрительно качает головой и сообщает, что нашел в Антоне идеального кодера: перфекционист, отлаживает приложение до зеркального блеска. Их первое совместное творение действительно замечательно сложено, работает как командирский хронометр, гладко и ровно. Самое интересное — вкалывали, почти не пересекаясь лично. Антон программировал, Дима взял на себя функции моделлера и дизайнера уровней. Много ли приходилось работать? От четырех часов ежедневно. Но — в течение полутора лет. Упорства парням не занимать, а вот времени маловато: к примеру, так и не смогли выбраться на КРИ — учеба!

«Восхищаюсь Дж. Кармаком, эсквайром... — глаза Антона горят. — Наверное, именно поэтому и стал писать на OpenGL. Да он и проще, даже на взгляд. Взялись, что называется, с легкого края. Первый блин. Как мы намучились с бета-тестированием!.. Это был сущий ад. Полторы или две тысячи участников, и на большинстве машин OpenGL упрямо ссорился с видеокартами, а Windows XP вообще оказалась той еще стервой... Следующий проект точно делаем на DirectX, хватит любительщины.»

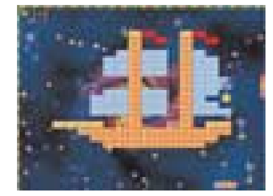
В job-листе Divo Games два проекта. Закономерное продолжение Air Strike 3D на том же движке, но с новой армией полигонов и техники, целиком лежит на Дмитрии. Тот стонет: «Я же не художник! Найдите мне, пожалуйста, пару добротных дизайнеров, желательно в Н.Н.!» Антон решительно абстрагировался от неблагодарного сиквелотруда и конструирует новый движок в свое глубокое удовольствие. Будут автомобильные гонки. Только что закончил физическую модель, которую и демонстрирует на своем домашнем компьютере, — офиса у Divo пока нет.

«На рынке есть лишь одна достойная внимания команда, называется Small Rockets. В перспективе мы хотели бы «сделать» именно ее. А в смысле аудитории они нам не конкуренты, у них странная, даже одиозная схема распространения, не как у людей. Впрочем, покупатели игр Small Rockets мою точку зрения отчего-то не разделяют...»

«Аудитория, покупатели, игроки — вот самая главная мысль, которая должна обосноваться в голове «шароварщика» раз и навсегда. — Чуть позже мы с Димой «философски» прогуливаемся по местному кремлю, пытаясь согреться в скудных лучах весеннего солнца. — Shareware-игры не предназначены для, скажем, корневых читателей Game.EXE, людей хардкорных. Наши самые очевидные покупатели — обыкновенные люди, условно говоря, домохозяйки и домохозяины. И вы должны быть готовы обслуживать их круглосуточно. Видели наш сайт? Казалось бы, что может быть проще, но нет, восемьдесят процентов посетителей не увидят чит-кодов, вынесенных на главную страницу заголовочным кеглем. Нет, они напишут письмо и потребуют выслать чит-коды лично, а вам придется согласиться на это в надежде, что они купят полную версию продукта. В каком-то смысле желающий успеха «шароварщик» обязан осудить себя на каторжную работу с клиентурой. Иначе не будет дохода.»

Дима качает головой: один индус скачал демо-версию Air Strike 3D, но она у него не запустилась. И что вы думаете? — написал письмо в Divo, требуя возместить ему рупии, потраченные на модемный download файла! Таких чудаков — легион. Каждый со своим заиканием. А вам приходится быть безукоризненно вежливым и отвечать на все, даже самые глупые вопросы. Ведь в потенциале они могут вложить в вас свои деньги!

«Следующим стал QuadroNoid, моя вариация на тему арканоида...»



«Недавно объявились арабы и предложили сделать для них адаптированную версию игры. Мы отказались. Почему? Представьте себе: перелопатить

Тот, кто думает, что попал в C&C: Red Alert или C&C: Generals, пусть пребольно ущипнет себя за живое.

все меню в «Фотошопе» и смоделировать надписи на арабском. Если бы нам предложили чуть больше «нефтедолларов»... А вообще судьба shareware-проекта зависит от монстров вроде download.com. Честно. Те самые домохозяйки, они ведь не ходят дальше «передовицы» сайта. Air Strike 3D продержалась на открывающем экране целую неделю благодаря еще одной случайности – и это была настоящая лавина «хитов». Пришлось в срочном порядке отказываться от местожительства на сервере у провайдера и ставить собственную машину: американская глубинка ломилась оптом и в розницу, полками, дивизиями и отдельными мотострелковыми бандформированиями. Один из ста оплачивал полную версию. А 1% – это очень высокий КПД для shareware-игры. Ходят легенды о человеке, выжимающем из своих продуктов 2%. Но это монстр, живое Интернет-божество.»

Еще недавно большинство сайтов публиковало ЛЮБЫЕ произведения кодерского искусства просто так, задаром. Но что-то изменилось, жизнь даже такого гиганта, как download.com, резко ухудшилась. Ныне за обустройство любимой shareware автору приходится делать взносы – от восьмидесяти долларов и пока хватает совести! Впрочем, сумма может окупиться мгновенно, как в случае с Divo Games. Будущая... брр... «Летающая мясорубка» настолько приглянулась хозяевам download.com, что они добровольно выложили ее на первую страницу, вместе со скриншотом и лестной аннотацией. В результате – трафик-шквал. Некоторые окучивают тысячи сайтов распространения, но на деле достаточно десяти – самых главных. «Передовица» решает все. Второй экран – смерть и забвение. Таковы реалии.

Дима с удовольствием фотографируется на самоходке, «виллисе» и прочих реликвиях Второй мировой, расставленных по периметру кремля. Военная тематика ему близка и интересна, отсюда и обилие техники в Air Strike.

«Есть мечта. Хочется сковать Divo-аудиторию целой линейкой игр. Не сонм разномастных жанровых поделок, а серия отличных action-игр, объединенных если не сюжетом, то уж геймплеем точно. И чтобы люди в первую очередь приобретали его, геймплей. Графика, спецэффекты и качество исполнения разумеются сами собой. Я бы с удовольствием сделал ремейки основных аркад: на них всегда есть спрос.»

Ничего революционного Divo Games изобретать не собирается. По крайней мере в ближайшее время: команде надо встать на ноги, и американским домохозяйкам придется скинуться на поддержание далекого российского производителя. Коему, ни разу не ступавшему на североамериканский нечернозем, приходится буквально угадывать интересы сравнительно богатого заморского обывателя.

«Ищете shareware-ориентиры? Главное – ничего не изобретать, делать доходчиво, просто, качественно. Потенциальные покупатели избалованы обилием услуг, а интеллектом блещут отнюдь не обязательно. Отсюда несколько правил: 1) .com-сайт с простым запоминающимся названием. На траливали.народ.ру американец просто не пойдет; 2) Простейший интерфейс и дизайн сайта, все на виду, стопроцентный fool-proof. Если незадачливый искатель условно-бесплатных радостей не найдет их сразу, уйдет прочь, не задумываясь; 3) Плюс готовность обслуживать недалеких заокеанских пользователей по схеме 24/7/365. Нравятся условия игры? Добро пожаловать в shareware-разработчики. Скучно не будет.»

После плодотворной семичасовой прогулки-беседы я расстаюсь с Divo Games и отправляюсь досматривать быстро темнеющий город, одновременно переваривая услышанное. Не удивительно, что shareware-схема в России пока невидальщина. В стране, где бизнесмены до сих пор гоняются с сачком и сетью за легкомысленно порхающей там и сям наживой и мановением длани творят толстые финансовые потоки из чистого воздуха, работать полтора года на голом энтузиазме способны только декабристы и, вероятно, инопланетяне...

Осененный этой недооформившейся мыслью, я останавливаюсь, чтобы сфотографировать для коллекции рекламу компьютерного клуба, неровно выведенную на стене. Проходящая мимо старушенция останавливается и, глядя прямо в глаза, вопрошает:

– Что, сынок, бордель ищешь?

Отпираться бесполезно: «Точно».

– Так вот же он – в этом подвале. Иди, иди...

Боже, храни Нижний Новгород.

*Александр Вершинин (Москва – Нижний Новгород – Москва), фото автора.*

# Своя игра

***Не буду лукавить: для меня игры новосибирской GameOver-Games (www.gameover-games.com) – своего рода точка отсчета. Именно с них началось горячее увлечение игровым shareware, длящееся и по сей день.***

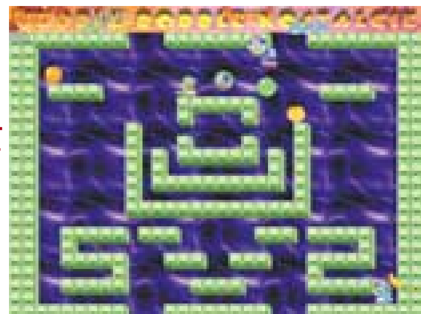
Bubble Bobble Nostalgie — один из самых неожиданных, привязчивых и любовно сделанных ремейков, которые когда-либо появлялись на свет. Оригинальный проект, выпущенный сто лет тому назад уже почившей Taito, пользовался бешеным успехом у играющей публики, пережил тысячу перевоплощений и подарил своим создателям очень много четвертаков, жетончиков и прочих материальных ценностей.

Чудо, что погоревшие на своем первом крупном проекте (в GameOver-Games распространяются о нем сдержанно: без неприязни, но и без особой ностальгии) парни, сидевшие практически без денег (700 рублей на все про все — та еще сумма), остановили свой выбор именно на Bubble Bobble — игре, которую практически никто, кроме самой Taito, повторить даже и не пытался. Впрочем, чудо ли? Нет. Скорее — трезвый расчет.

## Родное

Если уж быть до конца объективным, то Bubble Bobble Nostalgie — предельно точная копия оригинала (вплоть до уровней и дизайна монстров), точнее уже просто некуда — если, конечно, не связываться с эмуляторами. Именно в этом кроется секрет неистовой популярности игры, которая, несмотря на солидный возраст и откровенно устаревшую графику, до сих расходится «на ура», среди всех геймоверовских игрушек уступая по продажам лишь «Гномам» и, конечно, «Гномам-2».

«Много ли переделок Bobble Bobble вы видели на ПК?» — вопрошает Андрей Гончаров, один из зачинателей (наряду с Дмитрием Высоцким) GameOver-Games и практически единоличный автор программной части Bubble Bobble. Да не то чтобы очень, согласно киваю я, начиная вспоминать все эмуляторы — от MAME до GENS и Unreal Speccy, с которыми приходилось иметь дело лишь для того, чтобы в очередной раз погонять по экрану дракончиков, извергающих из пасти мыльные пузыри.



Bubble Bobble Nostalgie — любовь всей моей жизни. Пройдена вдоль и поперек, изучена от и до: в одиночку, вдвоем и снова в одиночку. Gold-редакция, сотни новых уровней, жуткий накал страстей — наше все. А эта музыка!.. Дмитрий Белозерский — маг и волшебник.

На волне успеха Bubble Bobble появилась Gold-версия с новыми уровнями и их, уровней, редактором. А там уж подключились и сами игроки, которым в кои-то веки предоставили возможность творить для любимой игры. Зайдите на сайт GameOver-Games! Количество «левел-паков», в каждом из которых содержится от 30 до 100 уровней, перевалило за десяток (то есть ровным счетом 733 карты — я сам считал!). Не знаю, как вы, а я давно запускаю MAME лишь для того, чтобы сыграть в R-Type Leo или 1943. «Баббла Боббла» местной выделки хватает за глаза.

## Что было

Разумеется, из популярности этой игры были сделаны соответствующие выводы — как самой GameOver-Games, так и другими компаниями, промышляющими shareware. Герои нашего репортажа принялись за другие ремейки, — так родился конгениальный Arkanoid: The Virtual Isles с вертикально скроллирующимся экраном и системой покупных бонусов-апгрейдов, не менее ностальгическая, чем Bubble Bobble, но довольно банальная Fairyland и кое-что еще.

Задавая Андрею вопрос о том, какой из трех ремейков пользуется наибольшей популярностью, понимаю, что он риторический до мозга костей. Arkanoid: TVI уверен-

GameOver-Games, слева направо: художник Алексей Астанков, программист Ярослав Клепиков, гейм-дизайнер Андрей Гончаров, пиар-боец Данил Красильников, дизайнер уровней Андрей Багатура и директор Дмитрий Высоцкий.

Дмитрий Высоцкий и Андрей Гончаров — отцы-основатели GameOver-Games.

но держит второе место — видимо, благодаря своей изюминке, по сравнению с которой блекнет даже овальная форма биты в Ricochet (см. на нынешнем .EXE DVD) и обилие спецэффектов Arkanoid 4000. Fairyland обосновался на третьем — вероятно, из-за полного отсутствия таковой (кстати, вы заметили горячую привязанность GameOver-Games к играм от Taito? Сказывается бурное MSX-прошлое!).

А вездесущий Bubble Bobble Nostalgie так приглянулся игровому сообществу (да и то — ну сколько можно играть в тетрисы, арканоиды и пакманов?), что на свет родилась пара переделок... уже геймоверовской трактовки. До крайности любопытная ситуация, не находите?

## Сами с усами

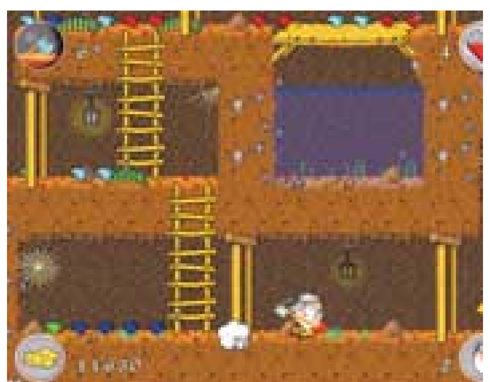
Впрочем... и в GameOver-Games это всегда отлично понимали... одними ремейками (пусть даже самых замечательных идей) сыт не будешь. Эти игры сильно помогли в понимании того, чего хочет средний игрок и под каким соусом ему лучше всего «это самое» подать, — а это, как вы уже наверняка не раз слышали, очень важно, когда решаешь сделать полностью СВОЮ игру.

Так на свет родились «Гномы», в миру более известные под именем Brave Dwarves. Андрей Гончаров утверждает, что на стадии обсуждения концепции мозговые усилия команды были направлены не столько на игровой процесс, сюжет или что-то еще, сколько на главного персонажа, который служит стержнем всей игры. Образно выражаясь, нарисуйте знаменитого «уродского кролика» и вас не спасет даже самый современный 3D-движок.

Словом, протагонист должен был получиться максимально привлекательным, запоминающимся и не особо затасканным по другим игрушкам. Не пакманом, не диггером, но — гномом. Простым полупратчеттовским, полудиснеевским гномом — с хитрой физиономией, жадной до золота натурой, бородой-полотером и (не удержусь от комментария) дурной привычкой, выпив лишку, отрубать всем ноги по колено.

Разумеется, к выходу Brave Dwarves и тем более Brave Dwarves 2 ничего плоскомирного в этих гномах не осталось. Да и не могло остаться, если принять во внимание поголовное увлечение продукцией Walt Disney и свободную творческую натуру некоторых сотрудников компании. Вот окончивший Новосибирскую архитектурную академию (в GameOver-Games обожают это заведение — ценная кузница shareware-кадров) Алексей Астанков, к примеру, взял, да и нарисовал по заказу партии очень даже симпатичную девушку-гнома (без бороды!), презрев при этом известный постулат о том, что женщины этого народца снаружи практически неотличимы от мужчин. Мол, я так вижу.

И ведь не поспоришь. Пратчетт и Дисней — далеко, а Алексей, пусть и пришел в компанию совсем недавно (в 2002 году) — вот он, совсем рядом, в соседней комнате.



Brave Dwarves — первая оригинальная игра GameOver-Games — ярка и нарядна, как рождественская елка. Детям — нравится. Веселее всего то, что и взрослых (не всех, конечно, но...) не оторвать.

В итоге получилась довольно милая и наивная игра — из тех, что нравятся аудитории, на которой делают хорошие деньги Диснеи и компания. Наверное, это и послужило главной причиной успеха Brave Dwarves, которые сразу же начали расходиться заметно лучше ремейков.

## Всем-всем-всем

Я, однако, продолжаю задавать надоедливые, но волнующие воображение вопросы. Хорошо ли уходят Brave Dwarves 2 (BD2)? Хватает ли разработчикам на хлеб-соль? Оправданы ли усилия, приложенные к разработке оригинальной, но без десятилетней истории игры? Андрей улыбается, затем хмурится, переглядывается с коллегами, наконец, решившись, по секрету сообщает, что «Гномы-2» продаются лучше Bubble Bobble Nostalgie, Failyland, Arkanoid: TVI и первых «Гномов», вместе взятых. Ого!..

Раскрутить такой проект с нуля, при всех его очевидных достоинствах (правда, гномы в BD2 стали больше похожи на эдаких низкорослых гэндальфов, однако это уже мелочи — уровень графики искупает

Brave Dwarves 2 — это уже не шуточки. Графика, оформление, стиль — все это поднялось на принципиально другой уровень по сравнению с оригиналом. Что, вероятно, и приглянулось игрокам, которые выклянчили у разработчиков уже два дополнения.

**AquaDigger — это действительно диггер, кто бы спорил, но зато какой! Трехмерный, с шикарной «тематической» музыкой, весь из себя водяной... Любопытно, что движок для этой игры писал Иван Невраев из Снежинска, тогда как графику, музыку и все остальное делали в GameOver-Games. Неисповедимы пути «шароварные».**

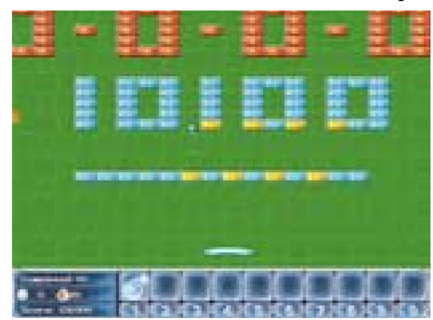
**Данил Красильников: «Не бойтесь shareware!»**

все), получится не у всякого, однако GameOver-Games, как и другие разработчики, имеет свои способы привлечения аудитории.

Это, во-первых, посетители сайта, насчитывающего порядка 8 тысяч уникальных кликов в день, — даже если постоянной аудиторией можно назвать лишь три тысячи из них, массовка получается внушительная. И те товарищи, которых угораздило подписаться на рассылку (таких порядка 10 тыс.). И даже старые клиенты, которым по выходу новой игры ненавязчиво предлагается купить ее с небольшой скидкой — процентов эдак в пять. Разве кто-то сможет отказаться от столь щедрого предложения?

Потом, отлично расходятся разного рода аддоны, которые доказали свою полезность еще во времена Bubble Bobble Nostalgie. По примерным подсчетам GameOver-Games, новые уровни (которых в дополнении может быть не так уж и много) покупает примерно 60% пользователей оригинальных игр. И не стоит укорять авторов в меркантильности. Если представилась замечательная возможность заработать денег, не вкладывая силы в новый, с иголочки, проект, — почему бы ею не воспользоваться?

**«Закупочный» экран Arkanoid: The Virtual Isles. В свое время я был настолько очарован этой игрой, что оказался одним из тех немногих россиян, которые не поленились пойти в Сбербанк, заполнить бланк, постоять в очереди и заплатить за игру то ли 100, то ли что-то около того рублей.**



## Что будет

Разговоры о планах на будущее — тонкий лед. Многое из того, о чем думается сейчас, завтра может потерять актуальность или просто разонравиться. Но рискну — благо, правдой и неправдой вытянутая из GameOver-Games информация к тому очень располагает.

Сейчас в студии полным ходом идет работа над игрой под кодовым названием Last Wizard — проектом, который внешним видом напоминает незабвенный Gauntlet, а общий настрой черпает из бездонных колодцев творчества Джоан нашей Роулинг. Лицо главной героини — маленькой девочки, которую призывает в свой замок старый колдун, чтобы сделать из нее порядочную волшебницу, — поначалу даже украшали характерные гаррипоттеровские очки. К счастью, в момент смотрин наша «Таня Гроттер» щеголяла уже безо всяких стекляшек, что игре определенно лишь на пользу.

Витает в умах сотрудников GameOver-Games и еще одна замечательная идея, которая вашему корреспонденту более чем симпатична: сделать трехмерный ремейк Bubble Bobble! «Это, конечно, еще вилами на воде... — не забывает уточнить Андрей, заботливо вливая в закашлявшегося меня рюмку приличного армянского чая и угощая лимоном. — Но почему бы и нет? Народу наверняка понравится».

Действительно — пуркуа бы и не па... Скажем, трехмерные «Гномы» существуют в виде играбельного прототипа уже около двух лет: проект начали делать, но затем по некоторым (не имеющим отношения к делу) причинам законсервировали. А теперь нет-нет — да и глянут на консервный нож. Вскрыть, привести в божеский вид модели персонажей (к счастью, все остальное — на уровне), найти издателя — и выпустить в свет свой первый БОЛЬШОЙ проект. Мечта!

## Страна советов

Очень жаль, что дальше по течению темы рассказано практически все, о чем я собирался поведать на следующих пяти-семи страницах со слов Андрея Гончарова, Данила Красильникова и чуть позже присоединившегося к нам Дмитрия Высоцкого, гендиректора GameOver-Games. Признаюсь честно: вернувшись в родной Петроград, первым делом захотелось обложиться книгами по shareware, серьезно повысить исходящий трафик с сайта Стива Павлины, достать просьбами и вопросами знающих людей и обязательно, непременно, как можно быстрее, заняться shareware-бизнесом...

...которого (цитирую Данила) «совершенно не стоит бояться». В котором даже написанная за месяц игра может принести огромную отдачу, а может и не принести, но отчаиваться не стоит — здесь хорошо живет лишь тот, кто живет активно. В котором важнее всего (еще одна цитата) «доверие к партнерам и сплоченность команды», из скольких бы человек (двух или двадцати) она ни состояла. Который отдельные новосибирские товарищи (догадались, кто?), не стесняясь, величают «семейным».

*Михаил Судаков*
*(Москва – Новосибирск – Петербург).*
*Фото Натальи Тазбаш.*

# Ошибки, которые вы обязательно совершите

***Внимание, господа начинающие! Это небольшое пессимистическое предупреждение обращено именно к вам, юноши, подумывающие о shareware-карьере. Из тысячи и одних грабель, на которые вы всенепременно наступите, начав делать игру и пытаясь продать уже готовое произведение, я выбрал самые главные – о которых могу говорить с полным знанием дела, совершенно ответственно. Потому что непередаваемую прелесть их ударов испытал на собственном лбу.***

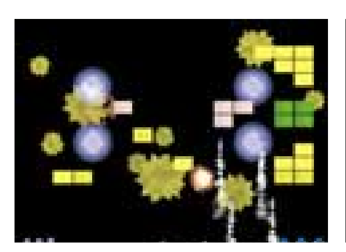
## Несколько игр

Всё, вы с друзьями долго ходили вокруг да около, но наконец-то созрели для того, чтобы объединить все свои таланты (программистские, дизайнерские, музыкальные, моделлерские, менеджерские) и сделать собственную ИГРУ, чтобы получить ДЕНЬГИ, ПОЧЕТ и ВСЕ ТАКОЕ.
Обычно в качестве первой shareware-игры берется переделка старого хита – тетрис, арканоид, сокобан, Lode Runner, PacMan и т.п. Такие игры действительно продаются. Но плохо. И тем не менее все их делают. В качестве первого опыта это поможет. Но еще важнее планировать не один, а сразу несколько проектов, – как правило, выстреливает не первая игра, и угадать здесь невозможно. Очень важно понимать, что это нормально, даже типично, когда первый shareware-продукт продается плохо. Не пытайтесь предвидеть – просто делайте сразу несколько игр и смотрите на результат.

## Четкие сроки

Сегодня вы думаете, что игру можно написать за две недели. А потом решите, что за месяц. В лучшем случае. Это тоже нормально. Вы ошиблись. Теперь, когда вы приобрели опыт, ставьте две цели (дружно повторяем за мной): «Я закончу игру к такому-то числу такого-то месяца. Я буду работать над ней каждодневно не менее четырех часов». Очень важно знать свои истинные способности. И работать хотя бы в половину силы (это не ирония). Но – каждый день. Напрягайте себя.

**«В мае 2002 г. вышел Beware of the Ball (3D-арканоид, бесплатный для россиян), donationware. Сначала продажи пошли хорошо, но второй волны не последовало…»**



## Звук и музыка

Дизайнер и музыкант – это очень важно. Только не надо отговорок вроде «нет денег» – забудьте о них. Найдите хорошего (как вам кажется) художника и дайте ему сто долларов. Дальше смотрите на результат: если не то, не так и вообще некрасиво, нужно срочно выискать еще $100 и другого художника. Именно так мы и поступили – к счастью, нам повезло сразу. Duha, привет тебе!
А вот роль музыканта я взял на себя. Если вы послушаете музыку к Beware of the Ball (www.deaddybear.com), то сразу поймете, что мне нравятся «Звуки Му» и «ДК» (соответственно Мамонов и Жарков). Так вот, в первый раз это весело, развлекает, но второго раза может и не быть – не захотите (это, как вы поняли, я о своем творении).

## Freeware

Сделайте хотя бы одну ХОРОШУЮ freeware-игру – и вам воздастся, честное слово. Tanks 3D, к примеру, дает Deaddybear примерно следующее: 100-200 уникальных посетителей в день, 5000 писем за полгода. Если покупать рекламу, то 100 уникальных посетителей обойдутся вам в $5. E-mails стоят до $0.25 за штуку. Вот и считайте.

## Середина

Вы отдали shareware-бизнесу полгода-год. И уже успели сначала разочароваться, а потом вновь воспрянуть духом. Однако на ваш банковский счет падают стойкие $300-400 в месяц. Можно ли на это жить и работать? Вы в растерянности. Бросать все? потерпеть? как долго?.. Вы явно ожидали от shareware гораздо большего…

## Сайт

Хорошо, я вас обманул. Но и себя тоже! Оказывается, начинать надо не с игры, а с сайта.
Сайт – это ваша площадка для продаж. Конечно, торговцу важно, какими товарами он торгует, по какой цене закупает и пр. Но все начинается с выбора точки: важно «правильно» расположить свой «магазин» – так, чтобы покупателям было удобно его посещать и т.д. Кроме того, есть ряд требований к собственно сайту. Первое: регулярно обновляйте свой сайт. Это принципиально. Второе:

чем больше ваших страниц индексируют поисковые машины, тем больше народу к вам придет. Если вы не в состоянии сами писать рецензии и обзоры — скопируйте их с других сайтов (да, это незаконно, но вам ведь надо раскрутиться, не так ли?). Третье: открывайте дополнительные веб-ресурсы по смежной тематике, то есть вчера у вас был один сайт, а сегодня два, — мысль ясна? Сайты могут зарабатывать деньги сами по себе, проверено.
Это очень важный урок — если вы не развиваете свой веб, то будете зависеть от чужих сайтов.

## Вложения

Вам надо начать резко вкладывать деньги в свое дело. Перед уходом из Deaddybear я посчитал, что по-хорошему в 2003 году в контору надо было инвестировать не менее $10000 — чтобы подняться на должный уровень.
Две тысячи уже лежали на полочке (сейчас я их пропиваю). Еще пять я мог бы заработать и отложить с переводов. Остальные три заработать не составляло труда... Но вложить деньги в shareware-бизнес гораздо труднее, чем их заработать. Это парадокс, но это так. Представьте себе, что вы писатель. Получили хороший гонорар. Как вложить его в свой талант? Основная проблема «игровика» — найти подходящие кадры. Если вы их не найдете, то всегда будете зависеть от собственной ограниченности. Если же найдете — то знайте, что скоро они поймут, как этот бизнес работает, и уйдут — чтобы открыть свою собственную shareware-компанию. И сделают ровно те же ошибки, что и вы.
Ведь, как только вы уходите из офиса, они собираются вместе и обсуждают ту самую ИГРУ, которую напишут за две недели, чтобы получить ДЕНЬГИ, ПОЧЕТ и ВСЕ ТАКОЕ...

*Дмитрий «Deaddybear» Давыдов*
*(dmitri@colorpilot.com).*

# Разговор на эту тему, или Полностью свободен

***Откройте Game.EXE #5 за прошлый год на странице 1, чтобы не задавать лишних вопросов. Deaddybear, который только что предостерегал вас, будущие shareware-творцы, от главных ошибок новичков, и есть автор того самого замечательного письма о некоммерческих играх и их возможном (безоблачном) будущем в России. Будущее наступило. Одноименная с автором письма калининградская компания делает скринсейверы. Автор ушел из бизнеса. Все плохо? А если плохо, то почему? Дима, дайте ответ!***

Game.EXE: Год назад в Deaddybear (www.deaddybear.com) было четыре человека, а осталось двое, и вы один из тех, кто ушел из компании, бросил дело, которое, собственно, и начинал... Выяснить, почему — это главная тема разговора, но сначала расскажите, где вы и что вы сейчас?
Дмитрий «Deaddybear» ДАВЫДОВ: В shareware я остался, вхожу в тройку ведущих переводчиков условно-бесплатных продуктов, но из игрового бизнеса, да, получается, что вышел.
.EXE: Интересно, интересно! Это правда, что надо «прятать» от западного покупателя (посетителя сайта) «русскость» игры/разработчика? Есть ли в этой работе тонкости? проблемы?
Deaddybear: Рынок — это, конечно, компании (AceTranslations, Kamatoz Computing и т.п.), но на слуху именно что переводчики. Но мы не только переводим, а пишем мануалы, придумываем названия, маркетинговые ходы. Тонкостей в работе переводчика shareware предостаточно. Если вы не прожили в англоязычной стране хотя бы года три, то вероятность ляпов очень высока. Банальный пример: купил книгу, один из персонажей — Джон Баптист. Читаю и думаю, что же это за Джон такой... А потом до меня доходит, что это всего-то John the Baptist, Иоанн Креститель. Есть разница?
Что же до сокрытия русских корней, то заказчики обычно на этом НАСТАИВАЮТ... А вообще, работа нерядовая: представьте, как мучительно измышляются английские мотто, если игра — 66-й клон чего-то, и весь этот ряд игровых «овечек Долли» прошел перед твоими глазами.
.EXE: «...но из игрового бизнеса вышел». Итак — почему, Дима?
Deaddybear: Потому что игровой бизнес ничем не отличается от всех прочих: надо очень много работать, чтобы совсем немного зарабатывать.
.EXE: То есть? А что, начиная Deaddybear, вы полагали, что здесь можно будет ворочать зелеными миллионами?
Deaddybear: Ну нет, за прибылью мы не гнались. И поэтому, кстати, мы ее и не получили. Был такой соблазн: собираются друзья, делают то, что им нравится, раз в месяц ходят в банк и думают, что «вот, тебе всего 24, а ты реализовался, стал независим, чего-то достиг». А когда наконец понимаешь, что shareware — это не программирование, а ТИП БИЗНЕСА, то все кардинально меняется. Грубо говоря, «шароварщик» — это, чтобы вам было понятнее, журналист, которому вдруг захотелось собственного дела и он основывает свою газету, покупает типографское оборудование, ставит газетные киоски, нанимает других журналистов... Ребята же, вместе с которыми вы взялись делать «газету Deaddybear», приводят убедительные аргументы, что, дескать, газету не зарегистрируют, типография слишком дорога, палатки сожгут хулиганы, а журналисты сплошь алкаши.
Сие, разумеется, метафора, но я решил уйти из бизнеса именно по этой причине: мне расхотелось shareware понарошку, но при этом я не смог выстроить настоящую shareware-команию. Что же до Deaddybear... Собственно, мои «советы», которыми я постарался здесь поделиться, — это и есть ответ на вопрос «почему?».
.EXE: Deaddybear начался с очень симпатичной игры Tanks 3D, которую, как вы рассказали, написал Андрей Шапуро («он же Толстый, он же Гений Мысли»), и она была freeware. А далее вы предполагали применить схему donationware (некоммерческого игрового ПО), которая столь пламенно была представлена вами в письме, опубликованном нами в майском номере за прошлый год. Но эта идея, похоже, не оправдала себя (как, кстати, и предсказывал Game.EXE в лице вашего тогдашнего «оппонента» Господина ПэЖэ). Так?
Deaddybear: Формула donationware проста: понравилась игра — заплати. Добровольно. Но платили, вопреки ожиданиям (и особенным упованиям на «отдельность» России), мало. Соотечественники вообще всего пару раз купили наши продукты (которые, вообще говоря, бесплатны для русскоязычных). А вот идея freeware себя оправдала. Deaddybear продает с собственного сайта игры других производителей. Лучше всего уходят 3D-продукты, ибо такой «контингент» приводит за собой Tanks 3D, наш freeware-флагман. (Это известный маркетинговый

ход: раздавать бесплатные вещи — ручки, сигареты, сувениры...) Freeware делает очень важную вещь: создает постоянный приток посетителей на сайт.

В мае 2002 г. вышел Beware of the Ball (3D-арканоид, бесплатный для россиян), donationware. Сначала продажи пошли хорошо, но второй волны не последовало...

.EXE: Почему? Делали ли вы что-нибудь для ее появления?

Deaddybear: Ваш покорный слуга отвечал за уровни и музыку к Beware (обязательно загрузите игру, чтобы понять, какой игровая музыка быть НЕ должна). Игра симпатичная, но, увы, было решено не предпринимать усилий, чтобы вывести ее на уровень Z Ball. И это основная наша ошибка: не исправлять собственные очевидные грехи, а лишь убеждать себя в том, что «нет денег», «нет времени» и т.п. А по «идейности» игра — что надо... Пережив творческий кризис, мы не придумали ничего лучше, как забросить на время производство игр и переключиться на скринсейверы. На этом компания сейчас и держится: 90% доходов идут от «хранителей экрана». Когда-нибудь Deaddybear удивит нас всех классной игрой, но будет это нескоро...

.EXE: «Когда-нибудь» — это когда? Что нужно Deaddybear и Толстому (ведь он остался?), чтобы «удивить нас»? И почему другие — тот же Дмитрий Захаров из «Дива» — могут СЕЙЧАС, а Deaddy лишь «когда-нибудь»?

Deaddybear: Ну, потому что Захаров взял — и сделал. Либо ты делаешь, либо ты не делаешь. Вот и весь секрет. Если делаешь — у тебя есть результат, пусть и не такой, о каком мечталось. А если не делаешь... Game.EXE наверняка сложно делать — все дорого, рекламу трудно продавать, тяжело «распихивать» тираж, а увеличивать его еще сложнее, журналистов хороших не найти, а те, что есть, с каждым годом просят все больше денег. Верно же?

.EXE: Да, очень похоже на правду.

Deaddybear: Но ведь вы все равно делаете свой журнал. И результат приходит. Аксиома.

.EXE: Так что, на shareware-играх нельзя заработать?

Deaddybear: Можно, конечно. И есть реальные примеры, которые, правда, не вдохновляют. Отмечу Alawar, TERMINAL Studios, Game Over Games, которые делают скучные, неинтересные игры отменного качества, очень хорошо продающиеся. Это киты (вернее — кит и две касатки) игрового shareware и показатель того, что здесь можно зарабатывать хорошие деньги. Готов поспорить, что в следующем году они выпустят еще больше скучных и неинтересных игр еще более высокого качества, которые будут приносить еще больше денег...

.EXE: Кстати, год назад, когда у Deaddybear все было более-менее, вы отзывались об «Алаваре» точно так же — мягко говоря, не очень лестно. Неужели Лысковский и Ко, на ваш взгляд, вообще не делают ничего стоящего? Между тем их путь — это кропотливый повтор хорошо проверенных, работающих западных shareware-схем...

Deaddybear: Разумеется, в моем отношении к Alawar есть доля позерства и провокативности (особенно так было год назад). Но эта компания сама поставила себя в такое положение: как производитель игр она не развивается. И, естественно, все пинают их за это. А вот в качестве продавцов Alawar выполняет очень важную функцию. Вообще же Alawar — это грустно; маленькие конторы вроде Another Day (автор восхитительной Fatman Adventures. Похоже, поглощен «большой конторой». — **Прим. ред.**) или Divo Games на порядок интересней... Черт, кажется, я им действительно завидую, надо будет обсудить это с моим психоаналитиком... Alawar — это игровой fastfood, а McDonalds зарабатывает в сотни раз больше, чем любая сеть, которой принадлежат рестораны для гурманов. А горхлебокомбинат #1 зарабатывает больше, чем небольшая литовская кондитерская. И это нормально.

Правда, есть один разработчик, который пробил мою циничную сущность, — Дмитрий Захаров из уже упоминавшейся Divo Games. Этот человечище сделал клон арканоида, дабы замаскироваться под обычного русского «шароварщика», и я уже было подумал, что он один из нас, что он собирается делать бесчисленные ремейки старых хитов, но он, зараза, втихаря за полгода сделал Air Strike 3D, чем нанес огромное оскорбление всем нам, русским shareware-игровикам. Оказывается, о хороших современных играх можно не просто пространно рассуждать, но и делать их самому! Ну, это уж слишком. И когда я увидел в родном Калининграде, в ларьке, «Летающую мясорубку» (под таким именем «Акелла» выпустила Air Strike), ум мой помрачился, и я решил уйти из игрового shareware...

.EXE: Полностью разделяем вашу точку зрения на Диму, Антона и их Air Strike! Но вот в чем штука: игра-то была тут же подхвачена «большим» издателем, «Акеллой», и выпущена как «взрослая». Что показатель. Не кажется ли вам, что сделанное Divo как раз не типично для shareware (трудоемко, затратно, не окупится)? что «хорошие современные игры» (в вашей формулировке) здесь исключение и развитие идет именно по алаваровскому пути?

Deaddybear: Ну да, так и есть. Фастфуд. Игры и женщины на скорую руку. А вот насчет «большого» игрового бизнеса, в который, возможно, теперь попадут ребята из Divo, замечу, что лично мне это было бы неинтересно. По одной причине: ты становишься рабом издателя. Пусть shareware приносит меньше денег, но зато ты полностью свободен...

# Имя им — легион

***Условно-бесплатные (shareware) игры далеко не новинка – вот уже с десяток лет они радуют покупателей, облегчая кошельки последних, впрочем, только в том случае, когда игра действительно хороша и (или) понравилась игроку. Но в последние два-три года shareware вообще (ПО в целом), и в частности игры, заметно меняется. Рынок заполнился, количество производителей превысило «спрос», пользователю/игроку уже трудно выбрать из десятков и сотен клонов тетриса или арканоида самый-самый...***

тем временем в Штатах, как бы невзначай, начались проблемы с экономикой, поэтому архивам shareware-программ стало не на что жить. Кто послабее — вымер, кто покрупнее — начинает брать с авторов деньги за включение в списки (читайте об этом в материале о Divo Games)... Быть автором shareware-игры сегодня — занятие нервное, сложное и весьма похожее на любой другой вид РИСКОВАННОГО бизнеса. Волка кормят исключительно ноги: нужна активная (и дорогая) реклама, поиски пу-

тей неочевидного распространения информации о своих продуктах...
Любые помехи гладкому движению посетителя сайта к странице регистрации игры означают разницу между жизнью и смертью предприятия. К примеру, упоминание, что компания из далекой России, где коптят небо, понятно, исключительно медведи, взламывающие банки хакеры и воры в законе, немедленно приводит к тому, что игра... пользуется куда меньшим спросов у трусоватых и зашоренных американцев.

Точно так же действует на потенциальных покупателей невинное — честное — указание, что «фирма» состоит из одного или двух приятелей, занимающихся shareware в свободное от основной работы время, а вовсе не из сотни профессионалов, сидящих в большом кондиционированном офисе. Здесь боязнь другого рода: покупатель пугается, что не будет никакой поддержки, если игра, скажем, не заработает (и об этом, к слову, см. в материале из Нижнего Новгорода!). В итоге «честному» современному разработчику денег не хватает даже на оплату хостинга, а все сайты выглядят, как близнецы, отличаясь только дизайном... Шаг в сторону карается показательной мучительной гибелью.

Сбор информации для таблицы (см. ниже) shareware-разработчиков (не издателей), ради которой, собственно, и затевался данный материал, оказался невероятно сложным делом. Основных помех было три. Пресловутая «национальная маскировка» всего лишь помешала отличить «наших» авторов от «их». Но это пустяки — так даже честнее, ведь хорошие игры интернациональны. Впрочем, те, которые можно купить на сайте www.softkey.ru за рубли, выделены отдельной группой, просто для удобства.
Вторая проблема — affiliates. Адекватного перевода на русский, увы, пока не изобретено, поэтому попробую пояснить. Предположим, я, Иван Кузнецов, написал сверхигру «Смертельная жизнь», «нарисовал» сайт, рассовал свою нетленку по архивам... короче, сделал все, что мог. Идут продажи, но хочется большего.

И в этот момент чужой человек, тоже разработчик, Джон Смит, предлагает мне: «Парень, у меня есть популярный сайт, где я продаю свой собственный шедевр «Живая смерть», и я мог бы заодно торговать на нем и твоей гребаной «Смертельной жизнью», так как мои дорогие посетители наверняка будут рады купить их обе». При этом мне не жалко отдать Джону Смиту половину дохода от продаж моей игры — ведь иначе смитовы посетители не принесли бы мне вообще ни цента. И, безусловно, Джон Смит не захочет ни в коем разе показывать, что это не его игра (все для того же: чтобы не затруднять посетителю путь к регистрации лишними раздумьями). В итоге найти реального автора понравившейся игры — дело весьма непростое. Кто только ни торгует на этой планете Brave Dwarves 2 или Puzzle Inlay, ни слова не говоря об их реальных авторах!..

Наконец, «псевдоархивы», модный сейчас способ борьбы за первые места в поисковых системах, да и за внимание пользователя. Все больше и больше shareware-разработчиков оформляют не сайт своей программы, а сайт-архив, где собраны все игры, которые только удалось отыскать. Там и призы раздаются (и догадайтесь, какие оценки ставятся своим собственным разработкам!), и конкурсы проводятся. А чтобы повысить доходность, большая часть программ — все те же affiliates, особенно для популярных игр. В итоге опознать, есть ли на сайте X хоть одна СОБСТВЕННАЯ программа, зачастую просто невозможно (только надпись «&referrer=1234» в ссылке регистрации для конкретной игры иногда выдает замаскированного affiliate)...

А потому заранее хочется попросить прощения за любые неточности (и неполноту!) в приведенной информации и посоветовать отнестись к ней как к источнику приятных сюрпризов, а не исчерпывающему списку всех имеющихся на свете условно-бесплатных девелоперов. Вероятно, мы еще не раз вернемся к этой теме, и уж тогда точно постараемся охватить пристальным вниманием не только монстров вроде Alawar, но и другие российские shareware-компании.

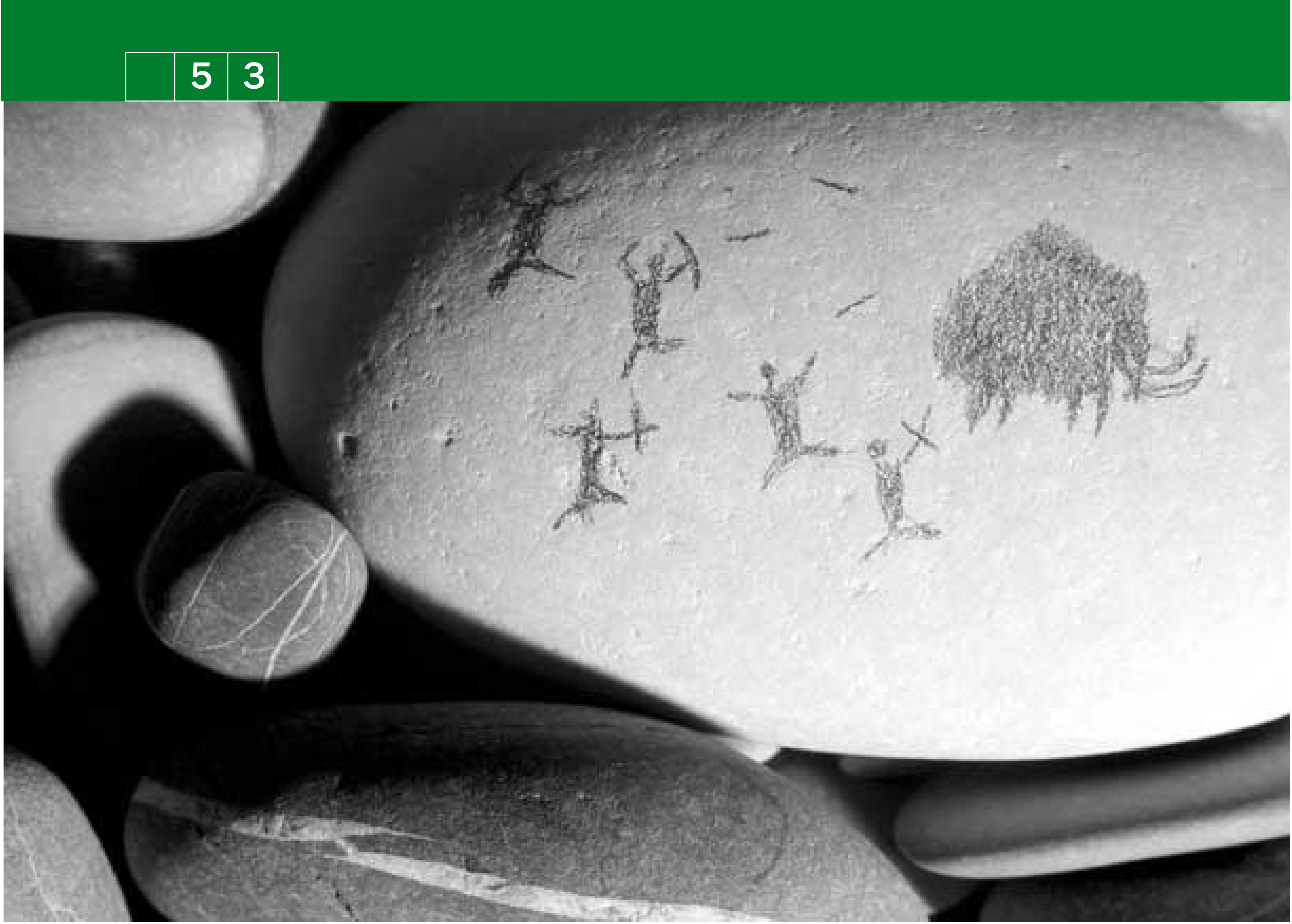
***Господин ПэЖэ.***

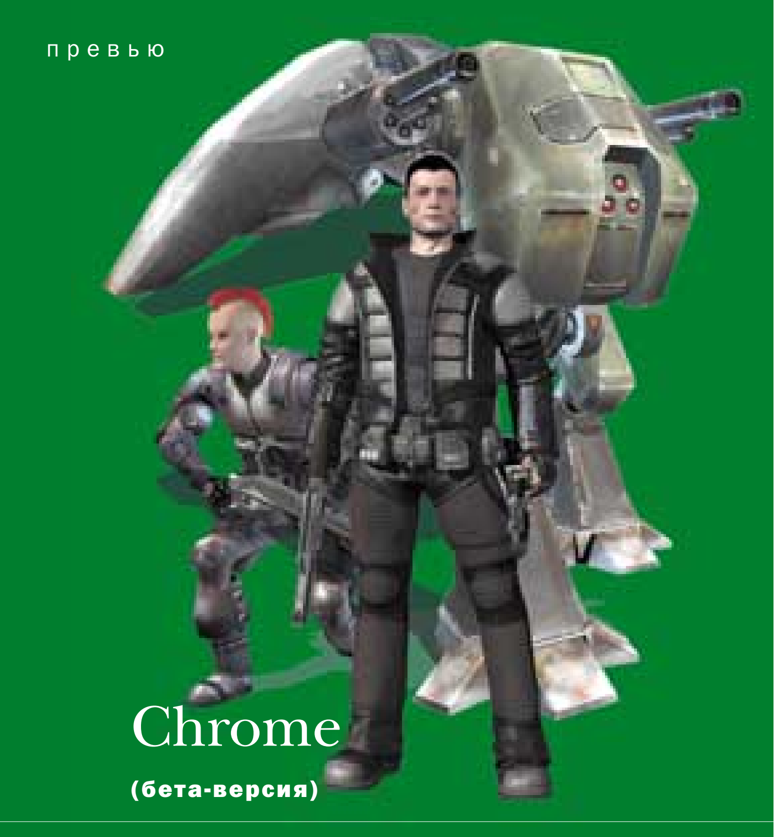
| Компания (разработчик) | Сайт | Игры |
|---|---|---|
| **Можно купить за рубли** | | |
| Toad Soft Odessa | toadsoft.nm.ru | «Морской бой 3D», «Сокобан 3D» |
| QuillTeam | quillteam.by.ru | Bomber Arena |
| Torus Software | www.torus–soft.com | Rubik's Cube |
| Никита Мелькин | www.actualcoach.com/RUS | Actual Coach |
| Emotion Rays | www.emotionrays.com | Fillers |
| Alhademic Group | www.alhademic.ru | A–MindPack, Alhademic Lines, Blocks eXterminator, Color Spreading |
| IgrecS | www.avpoker.narod.ru | Автоматический видеопокер |
| Magic Technology | www.magicworkstation.com | Magic Workstation |
| Андрей Крутиков | www.softakgames.com | JongPuzzle, 3DjongPuzzle, ClickPuzzle, PuzzleJig, FindSame, Clickris, 15Slide, 3DSwapBalls, 9Squares, ClickTris, LineIt |
| Вадим Мадгазин | www.vmGames.com | Falls Classic, Coolumns Classic, Coolumns 2, Swaps Pack, Lines Pack, Rolls Pack |
| Константин Тетерин | www.etcgroup.cjb.net | Fillers |
| 3D Retro Games | www.3d–retro.com | 3D Ground Zero, 3D Battle Ground, 3D Blitz, 3D Mars Mission, 3D Hard Core, Jackpot Slots, Super Stake Slots |
| 3rd Digit L.L.C. | www.shapemaniac.com | ShapeManiac |
| 10tons Entertainment | www.10tons.org | Crimsonland |
| ADC–Soft | www.adcsoft.com | B–Jigsaw, B–Puzzle, CTris 2000, Hex Mines |
| Addictive 247 | www.addictive247.co.uk | RotaDim, Shift 247, Shift 247: Advanced Racer, Arcade Lines |
| Aidem Games | www.aidemgames.com | Codename: Silver |
| AimGames | www.aimgames.com | Advanced Video Poker, BallSwapper, DX Lines, TetrixMania, Free Tetrix, Fun Crazy Eights, Atomic Sevens |
| AmiSoft | www.amicgames.com | Greenface: The Virtual Reality, JigSaw 4000, Xantia Elite |
| Aquagame | www.aquagame.com | Aquagame Zodiac, Aqua Puzzle Pentic |
| Arcade Studio | www.arcadestudio.com | Galactic Teddy, 3D Funny Chewer, Galactic Teddy 2: Back to Home |
| Astatix Software | www.astatix.com/rus | Aba Daba, Crazy Minesweeper, Crazy Tetris, Overload |
| AxySoft | www.axysoft.com | Alonix, AirXonix, SkyMaze, VMCoolumns, Agent 2002, MoneyMania, AxySnake, 2001 TetRize |
| Balazs Rozsa | www.elastomania.com/index.htm | Action Supercross, Elasto Mania |
| Boris Sandberg | www.solitaire.ru | BVS Solitaire Collection |
| Bubble Bobble Games | www.bubble–bobble–games.com | Bubble Bobble World, Bubble Bobble Quest, Bubble Bobble Ultima |
| ChronicLogic | www.chroniclogic.com | Pontifex, Pontifex II, Bridge Builder |
| CoolSoft Team | www.coolsoftteam.narod.ru | Star Madness, Magic Conquest, Fantasy Tetris, Star Madness II |
| Crazy Mice | www.crazymice.com | Anisotropy, Abyss, Castles, Free Ball |
| Dexterity Software | www.dexterity.com | Gold Sprinter, Dweep Gold, Fitznik, Rocknor's Bad Day, Arcade Lines, Penguin Puzzle, Pharaohs' Curse, Aargon Deluxe, Stockboy, Once Twice Thrice, Phraze Daze, 5 Card Dash, Ploing 2, Unipong, Logication, Strayfire, Fortune Raiders, Pirate's Plunder, BrainWave, BrainWave 2, JumpStar |
| EtiumSoft | www.etiumsoft.com | Battle Pool, Soko Hunter, Artillery Chess, Magic Pieces, 3D Live Pool, 3D Live Snooker |
| Friendly Digital | www.f–digital.com | Magic Reversi, Thinking Blocks |
| JJsoft Games | www.jjsoftgames.com | Mage Bros, HOPMON, Battle Painters, TROY 2000, PetWings |
| GamePlate.com | www.gameplate.com | Abysma, Elixir |
| Gavin CAMP | www.scorched3d.co.uk | Scorched 3D |
| InterActive Vision | www.iavgames.com | The Worlds of Billy, The Worlds of Billy 2 |
| Ka–Tet | www.ka–tet.galactic.ru | «Пуля» |
| KoolDogDemos | www.kooldog.co.uk | G–TOK, Platipus |
| KraSoft Entertainment | krasoft.swrus.com | Ball Maze |
| Kronos Software | www.kronos–software.com | Miko & Molly |
| Logic King Studios | www.logicking.com | Docker Sokoban, FishMine,Teddy Adventures 3D, UFO Sokoban 3D |
| Longbow Digital Arts | www.longbowdigitalarts.com | Seumas McNally's DX–Ball 2, Stone Cutter, Triangle Trifle, Rival Ball, Tread Marks, Tigers Bane |
| Mountain King Studios | www.mking.com | DemonStar, DemonStar SM1, Raptor: Call of the Shadows, Galactix, Intensity XS, Swarm Assault, Swarm Rampage, Juno Nemesis, Hypertron 2 |
| NetIntellGames | www.netintellgames.com | Net Gin Rummy, Net Spite and Malice, Net Cribbage, Net Poker, Net Spades, Net Durak, Net Chess, Net Checkers, Net Sea War |
| Nice Games | www.nice–games.net | Pickman Saves the Kingdom |
| NevoSoft | www.nevosoft.com | Magic Rings, 3D Sapper |
| Nordos Game Studio | www.nordosteam.com | Aqua Lines, Battle–boattle, Mah–Jonnger, Funny Money, Renex II, Scarlet Grains, Adventure of Bob, Montezooma |
| NO.2 Games | www.no2games.com | Miniverse MiniGolf, Bowling Mania, Mr. Bigshot |
| Onefog Games | www.onefog.com | Ballines, Xonix |
| OXXO Media | coloreggs.alawar.com | Beetle Ju, Color Eggs |
| Paul Burkey | www.shoecake.com | BoXiKoN, WordOMatic, PegIt, Sneech |
| Positech | www.positech.co.uk | Kombat Kars 2002, Asteroid Miner, Minefield, Planetary Defense, StarLines Inc, Space Battle 3001, Saucer Attack!, Rocky Racers |
| Rake in Grass | www.rakeingrass.com | Troll, Jets'n'Guns, Westbang |
| RealApex | www.realapex.com | Feed the Snake, Blox World, Battle Snake, Crossing 3D |
| Realore Studios | www.realore.com | Bubble Ice Age, Tiny Cars |
| Redclaw Software | www.redclawsoftware.com | Goobs, Blockout, Trilix |
| RelaxGames | www.relaxgames.com | Snake 2, Aliens vs Bomberman, Eatman |
| Safrosoft | www.safrosoft.com | RoX |
| Sapphire Games | www.sapphiregames.com | Battlejeep, Lode Doomer, Mad Checkers, Domino Dilemma, Spiderways, CycleMan, Aqualines, Lightris, MadDummy, Six–Trix, Three Leaves, 15–Pack, BrainTwister |
| Satellite Moon | www.satellitemoon.com | Blastorama |
| SAV Software | www.sav–soft.com | SAV–Puzzle, SAV–Arkan II, SAV–Lines |
| SibGame | www.sibgame.com | Flipull, Magic Block, Puzzle Inlay, Clu Clu Land |
| Silver Creek | www.silvercrk.com | #1Free MineSweeper, Hardwood Solitaire, Hardwood Solitaire II, Hardwood Solitaire III, Hardwood Spades, Hardwood Hearts, Hardwood Euchre |
| Shane R. Monroe | www.darkunicornproductions.com | vs.Ball, Kablooey Redux, Dino Eggs 2100 A.D. |
| Small Rockets | www.smallrockets.com | Red Ace Squadron, Star Monkey, MAD: Global Thermonuclear Warfare, Master of the Skies: The Red Ace, Kayak Extreme, Jetboat Superchamps, Jetboat Superchamps 2, Art Is Dead, Assimilation, Tower of the Ancients, Superchix '76, Small Rockets Poker, Small Rockets Backgammon, Small Rockets Mah Jongg, Natural Fawn Killers, Hot Chix 'n' Gear Stix, NFK Santa's Gone Postal |
| StrongGames | www.stronggames.com | Magic Sokoban Gold, StrongGammon II, 3DJongg |
| TERMINAL Studio | www.terminalstudio.com | BrickShooter, SubmarineS, Amazing Kye, 3D Backgammon, Arkanoid 2000, LawnMower, Bubble Bobble World, Bubble Bobble Quest, QuadroX, CellFighter, Worm 2000, Discovera, Fatman Adventures, Astronoid |
| TreeCardGames | www.treecardgames.com | 123 Free Solitaire, NetSolitaire, Spider Solitaire, SolSuite 2003, 123 Free Puzzle, 123 Free Memory, 123 Free Solitaire for Children |
| TSSoft | tssoft.by.ru | «Спираль», «Ктор», «Геном», LaserTank Nostalgia, Color Selector |
| VSBgames | www.vsbgames.com | Xtreme Tankz Madness, Xtreme Tankz Madness 2, Paradoxion |
| Warlock Studio | warlockstudio.com | Mr. Cool Ball, Gunner, Gunner 2 |
| 'WE'Group | www.wegroup.org | Krakout RE, Brickliner, Krakout, Puzzle Inlay, Bombardix, UFO Sokoban 3D, Brave Dwarves 2, Sea War: The Battles, Bubble Bobble World |
| WestByte | www.westbyte.com | SeaWar, xLines, Logical Crossroads, Free Tetris |
| XDGames | www.xdgames.com | Puzzle RailRoad, Marble Box, Amazing Blocks II, Block Out, Space Pyramids, BrickAttack, BrainBurst!, Space Xonix, 3D Blocks, Ball Breakers, 3D Lines, Amazing Blocks, Absolute Memory |
| Yamisoft | www.yamisoft.com/indexcg.html | Cramgene, Amoeba, Realm of Hepumia |
| Yavsoft | www.yavsoft.com | Pirate Isles, 3D Soma Puzzle, Zabugorie: The Fairy Planet, Alive! Jigsaw |

# Превью









# Chrome

**(бета-версия)**

**Неудачное воплощение жизнеутверждающей идеи о напичканном железяками наемнике. Наша вера в человека по имени Болт сильно пошатнулась, а сочувствие мукам бета-тестеров окрепло.**

www.chromethegame.com
разработчик: Techland (www.techland.pl)
издатель: Strategy First (www.strategyfirst.com)
дата релиза: 2 квартал 2003 г.

**Системные требования**

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium 4), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1.

**Разработчики об игре**

«С самого начала мы уделяли основное внимание физике человеческих тел. И, должен отметить, мы довольны результатами. Очень сложно было научить движок безошибочно рассчитывать все виды взаимодействий, а не только некоторые. Думаю, игроки по достоинству оценят моменты вроде того, когда мертвое тело скатывается по лестнице, взаимодействуя с препятствиями. Это очень, очень впечатляет...» — докладывает Пол Бартек (Paul Bartek), дизайнер игры. И правда, физика — замечательная.

## Чугунный тихоход

«...Спасибо, Славек! А напоследок скажите, почему все-таки Chrome — «та игра, которую нельзя пропустить»?» — задал я вопрос Славеку Кловати (Slawek Klowaty, Marketing Manager of Techland), когда наша неспешная электронная переписка почти исчерпала себя. Ответом стал пароль к польскому серверу, где меня дожидалась свежая, только что из печи, бета-версия. Михаил Бескакотов

Такой смелый ход мог означать лишь одно: игра так же хороша на деле, как того обещают сладкоголосые пиар-телеграммы, стройными клиньями разлетающиеся из Вроцлава по всея Интернету. Верить им, конечно, нельзя, ведь сочинением пресс-релизов в игрокомпаниях занимаются специальный роботы, использующие слова «groundbreaking» и «outstanding» едва ли не чаще предлогов и союзов. (Да и сам Славомир, признаюсь, грешил некоторой необъективностью, рассказывая о «Хроме»...) Впрочем, в одном он чертовски прав: игра совсем-совсем не похожа на Halo.

### Пламенный мотор

«Затевая самый масштабный проект за всю историю Techland, мы сошлись во мнении, что, во-первых, не обойтись без НФ, а во-вторых — никаких маленьких комнат и душных коридоров. Ни-ко-гда. Ничто не должно стеснять игрока и его тактический гений, да и нам, признаться, было куда легче работать над игрой, не подстраиваясь под программистов, из года в год поющих одну и ту же песню об «отсутствии технической возможности». Движок Chrome может все!» — гордо восклицал Славек. Ага, мы слышим, слышим, но энтузиазма не разделяем: что хорошо раллийным гонкам (в стенах Techland, напомню, куется Xpand Rally), тактическому шутеру — смерть под залпом из несвежих томатов. Может, кому-то это покажется невиданным откровением, но дело тут не в количестве доступных features, а — сюрприз! — в качестве их реализации. Обычно, что-

**Логан счастлив. Три раза вдоль и поперек пройденный остров, горы трупов и все для того, чтобы дяденька дизайнер миссий разрешил порулить две минуты! Патамушта потом все взарвецца.**

бы оценить это самое качество, достаточно мимолетного взгляда на игру в действии. А перед нами полновесная «бета». При пересчете ее объема в безусловные единицы по тарифам одного московского Интернет-провайдера получается почти та сумма, которую придется отдать за коробку с полной версией Chrome... Но это и замечательно, ведь в столь увесистый кусок кода наверняка уместилась как минимум пятая часть звездной системы Valkiria, где Болту Логану, широкоплечему супермену в кевларовом трико, придется распутывать паутину корпоративных заговоров и прочих киберпанковских аллюзий.

**Мисс Брифинг 2069 зачитывает задание; неприглядный прибор, припаркованный в центре экрана, — это скутер, причем очень быстрый; автомат в руках Болта — дрянь; лес на заднем плане очень густой и чудовищно скучный. Вот, пожалуй, и все, что я имею взговорить вам об этом скриншоте.**

## Запускаем

Пролог, по совместительству работающий одной из трех играбельных миссий, не утруждает себя брифингом и прочим трепом, берет ожидающего графической феерии меня за грудки и бросает на мокрый песок одной из валькирианских планет. «Вода великолепна, но с морровиндовской не сравнить... Растительность живая, но...» Я беспомощно подчиняюсь глупой привычке мерить достижения графического хозяйства максимально доступным аршином (за что вскоре получу подзатыльник от снайпера, засевшего на вышке километрах в пяти). Рядом стоит странного вида лысый человек, похожий на тибетского аборигена, — с таким же углубленным в себя взором. Его черный прорезиненный костюм бликует на ярком солнечном свете, в руках внушительная «пушка». Ловя ртом галок, обращаю внимание на его монолог в левом верхнем углу экрана минут на пять позже, чем следовало бы. Успешно пропустив мимо ушей вторую часть лекции, выгребаю из разбросанных вокруг ящиков все, что выгребается, и послушно бегу за провожатым... Бежать пришлось долго: остров-уровень оказался куда больше того, что можно было бы представить по миникарте, к тому же Логан передвигал ноги слишком неспешно для элитного наемника. Это имплантаты, друзья. Восемьдесят кило чистого железного веса и никак иначе. «Киберпанк заказывали?» — ответит Славек, если вы его спросите. Попытки на бегу разобраться с премудростями инвентории, заставляют вспомнить откровения Techland «о желании сделать все, как в Deus Ex»... Честно сказать, воплощение не дотягивает, и пользоваться РПГ-подобной клетчатой сумой Логана не более удобно, чем жонглировать десятком астраханских арбузов: у межпланетного ассассина все валится из рук, поэтому прицепить походную аптечку на пояс получается с третьего раза. Каюсь, не знал, что можно ТАК запрограммировать простейшие операции с мышью. Закрыв глаза на мелочи (не релиз все-таки), с головой погружаюсь в первую перестрелку. «Физика тел в Chrome предельно реалистична. На поведение персонажей влияет все: пули, взрывные волны, вода и даже ветер. Само собой, нам не потребовалось анимировать многочисленные смерти, потому что все заботы о судьбе убиенного берет на себя движок. Падающий с какой-нибудь неприступной высоты часовой может честно повиснуть на выступающей арматуре и, свалившись спустя некоторое время, сложиться пополам!» — восхищался господин Кловати, прежде чем мне пришлось воочию убедиться в достаточной «кармичности» местной физики. Любители занимательной гимнастики могут ждать Chrome с удвоенным усердием: физдвижок выделки Techland выделывает кренделя похлеще фирменной «кармической» позы «пятки к затылку». Тушками поверженных труперов можно играть в тетрис имени Поисков Святого Грааля, разнообразие фигур — в шесть раз больше оригинала! Смешно, да.

А что же собственно перестрелка? Здесь, как выяснилось, два варианта: либо Болт, выглянув из-за стройной березы (именно березы, точно как у Куинджи),

ликвидирует неприятеля, находящегося на километровом расстоянии, либо падает лбом в инопланетную лужу от второй, максимум — третьей, пули. Сэйвов нет. На столбе висит мочало, начинай…

## В тридцать пятый раз

«Сюжет облагораживает своим присутствием всю игру, которая, хоть в общем смысле и линейна, позволяет игроку почувствовать себя свободным в каждой отдельно взятой миссии. Ограничить свободу может только чертовски хитрый ИИ, обученный немалому числу неожиданных трюков...» — нахваливал свое неуемный пан Славомир. Что на деле? Всю прелесть сюжета я ощутил, вслушиваясь в пространный монолог своего тибетского компаньона в миссии первой и в диалог на спражний польской мове во вступлении к миссии второй. Надеющиеся на незамысловатый лукьяненко-трип могут бить в бубен, потому что дальше минирования электрогенераторов межпланетной антенны, передающей эманации внепространственного кризалиса с целью отомстить межгалактическому грубияну и предателю Всемогущей Корпорации, нанявшей Болта Логана для поиска украденных другой Всемогущей Корпорацией нейтронных микрочипов особой важности, впоследствии похищенных бесчинствующим синдикатом валькирианских швей-мотористок, дело, как нынче водится, не зашло.

Зато по части искусственного интеллекта Chrome даст несколько очков вперед многим 3D-шутерам: закованные в титановую броню галактические прохиндеи прячутся в кустах, не стоят истуканами и вообще ведут себя творчески. Не в пример напарнику Логана, который хоть и бессмертен (издержки бета-версии?), но фантазии в свои маневры вкладывает по минимуму, изредка снисходя разве что до приседаний. Ку?

Приноровившись к горячему норову локальной фауны, я достиг в Chrome впечатляющих успехов и, в сотый раз пытаясь заминировать генератор межпространственного квази... ну, вы поняли, почти не тянулся к отсутствующей кнопке быстрого сохранения. Выяснилось, что игра богата на плохо распространенные в типичных шутерах вещи вроде транспорта

**Подбросить пару непонятно-откуда-десантников к нашему с Логаном out point — всегда пожалуйста. А вот инвертировать мышь в опциях не догадались, что доставляет некоторым просто дикие неудобства.**

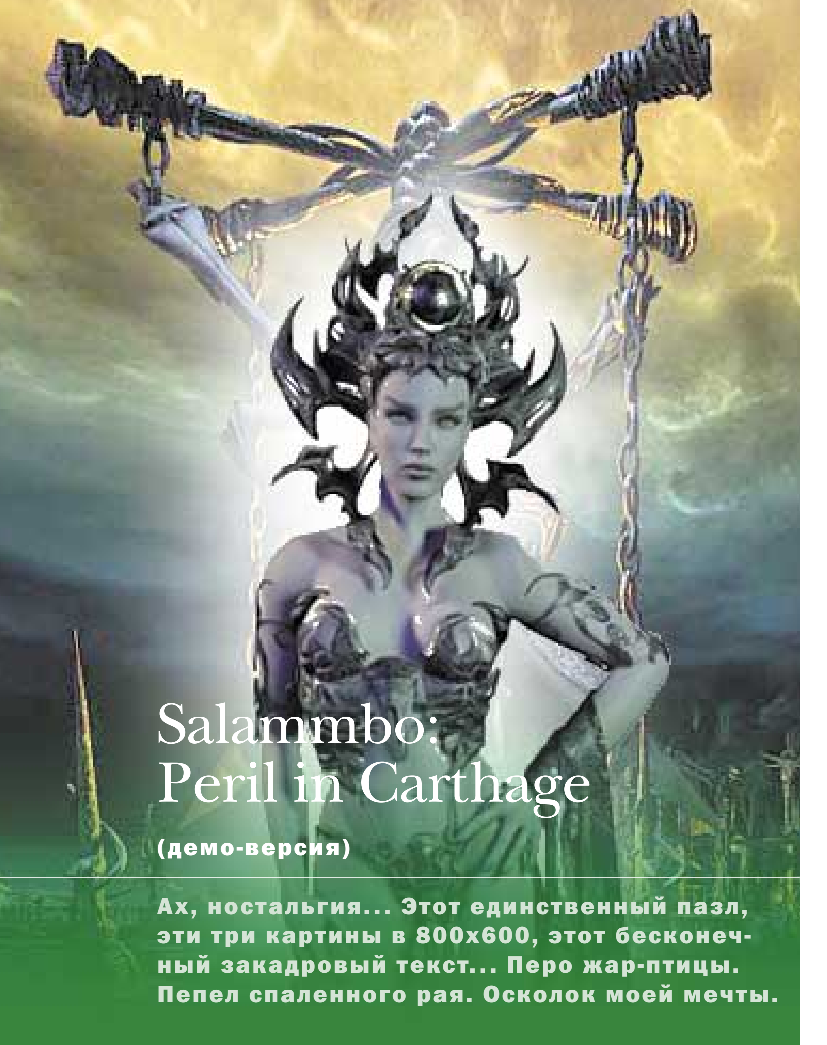
всех видов и типоразмеров, а также возможности устраивать при помощи этого транспорта скромных масштабов «Кармагеддон». Да вот беда: покататься дают в час по чайной ложке и строго под присмотром папы-скрипта. Рулить можно, но когда умения Болта понадобятся в очередной сюжетной локации, неподчинение карается убийственной надписью «Mission Failed. Congratulations!».

## Vasya in da house

Интересно, что в запале своего рассказа пан Клевати не раз упоминал, что Chrome — это прежде всего тактический шутер. Поскольку на открытых пространствах «тактика» оживляет в памяти снайперские миссии из великолепной аркады BANDITS (только не такие сочные и большей частью пешком), было принято решение штурмовать первый попавшийся бастион. Дождавшись, пока сюжет разрешит мне зачистку строений, я с горем пополам намародерствовал гранат и аптечек, разобрался с подчистую сдутой у все того же DX и полностью бесполезной системой имплантатов, закусил губу и…

Видимо, проведя немало времени в Raven Shield, я стал реагировать на термин «тактический» в несколько иной манере, чем ожидал от меня Chrome. Не обращая внимания на совершенно непечатные текстуры, которыми дизайнеры игры облепили комнаты-ангары, и скупо разбросанный в них спортинвентарь, игнорируя редкие консоли, которые надо было, простите, «хакать» нажатием соответствующей кнопки в интерфейсе, преодолевая жутко неудобные лестницы, я искал хоть одно применение — не почерпнутых из материалов по C.Q.B. знаний, нет, — обыкновенного стрейфа... Надо ли говорить, что я его не нашел? По чьей-то странной воле наемники, проявлявшие на открытом воздухе недюжинную прыть, в здании зачахли и реагировали на мое присутствие лишь выплевыванием соответствующего случаю wav-файла с криком о помощи. Затем, спотыкаясь о ящики и бочки, медленно, словно сонные, начинали выходить на позицию для выстрела. Несчастные, они укладывались в честно рассчитанные физическим движком штабеля и даже не догадывались, что символизируют собой полное поражение команды из двадцати трудолюбивых славянских братьев.

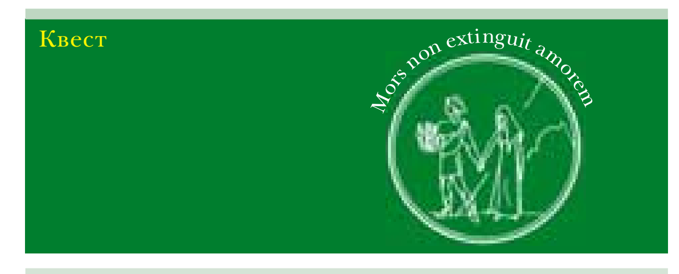
Есть ли надежда на хеппи-энд? Пожалуй, да, ведь только что начато бета-тестирование, которое, надеюсь, поможет игре избавиться от множественных переломов игропроцесса и залечить дыры в дизайне. И тогда рецензия на Chrome вполне может оказаться положительной. В противном случае ждите тактическое руководство под названием «Что делать, если вас зовут Болт» или, если даже не прикрутят быстросэйвы, иллюстрированный перечень «Алюминиевые детали производства Крыжопольского ордена Ленина завода металлоконструкций, запрещенные к продаже без рецепта». Успеют ли до июня?




(демо-версия)

**Ах, ностальгия... Этот единственный пазл, эти три картины в 800х600, этот бесконечный закадровый текст... Перо жар-птицы. Пепел спаленного рая. Осколок моей мечты.**

Квест




http://salammbo.cryogame.com
разработчики: Филипп Дрюйе (Philippe Druillet) и Cryo Interactive
издатель: The Adventure Company (http://dreamcatcherinteractive.com/tac)
дата релиза: 24 апреля 2003 г.
объем демо-версии: 63,5 Мбайт (см. ее на нашем .EXE DVD)

**Системные требования**

Windows 98/2K/ME/XP, Pentium II 333, 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), SVGA-видеокарта, DirectX 8.0.

**Мнение об игре**

На сайте Adventure Gamers (www.adventuregamers.com) любители подглядывать в финал детектива недоумевают: «В потенциале — новый «Габриэль Найт». Очень традиционно, но и очень здорово. Жалеем, что не можем пока проникнуть в игру дальше, а все детали сюжета держатся под огромным замком. В личной беседе разработчики объяснили нам, что считают тайну жизненно необходимой для адвенчуры ужасов. Как странно...»

# Адаптация

## Я и мой жанр-фаворит питаем равную слабость к литературной классике. Но квест по Флоберу?.. Дикость, согласна. Тяжеловесный оригинал опирался сугубо на пышные батальные сцены и повышенной детальности жертвоприношения. Совсем как какая-нибудь нетленка из самой середины саги о Конане-Варваре.

Маша Ариманова

В творческой обойме небезызвестного борца с общественной моралью Г. Флобера (по слухам, одно из его интервью чуть было не попало в «Полигон» древнейшего на планете печатного издания Game.EXE) бестселлер «Саламбо» уверенно держит третье место. Этой книжке, очень похожей на битком набитую военными трофеями римскую повозку, я не доверила бы даже правую ножку «Госпожи Бовари»; едва ли она замахивается и на «Воспитание чувств»; в сущности перед нами Флобер, делающий Роберта Говарда... что не обязательно плохо... ЕСЛИ вы любите Говарда.

**Точки над**

Среди множества действующих лиц стремительно разворачивающейся печальной исторической повести доверия заслуживают Мато, Гискон, Гамилькар, собственно Саламбо, жрецы, рабы и солдаты, грандиозный дизайнер Филипп Дрюйе (маниакальный резчик по доспехам и архитектор слонового бивня, знакомый вам, как и все прочие европейские художники, по первой части Ring), не существующая нынче Cryo, канадско-американский (всемирный) издатель Dreamcatcher Interactive и его до отвращения живое спецподразделение The Adventure Company. Настоящая драма, пусть и без мышьяка, с француженками. Накал страстей, бессмысленные гибель, алчность, коварство и любовь... «Спартак» и «Ричард III» откровенно отдыхают.
Я бы сказала, Dreamcatcher — единственный на сегодня публикатор, которому квесты приносят непоколебимую прибыль. Просто потому, что на сию фамилию записано совершенно чудовищное, невообразимое количество разномастных «Загадок сфинкса» и «Тайн мумии», потенциальная аудитория ис-

**Жизнерадостная лесенка из рабских костей. Обратите внимание, что в своем неукротимом рвении к свободе Спендий не чурается изящных архитектурных излишеств, особо упирая на тазобедренные...**

**Визионерство высочайшей пробы. Учтите, что верхняя часть картинки еще и движется...**

числяется, уж простите, миллиардами голов, а вербовщики компании изобретают все новые и новые способы зачисления свежих адвенчур в бесконечные проскрипции на сайте The Adventure Company. Вот так ненавязчиво, между делом, оказались мелким оптом приобретены обанкротившаяся Cryo Interactive (что вдвойне забавно, если учесть, что в 2000 году Dreamcatcher начинала именно как североамериканский отдел... Cryo!) и все ее замороженные проекты. И «Саламбо: Карфагенская угроза» — первая пущенная в дело ласточка.

## Быть разрушен

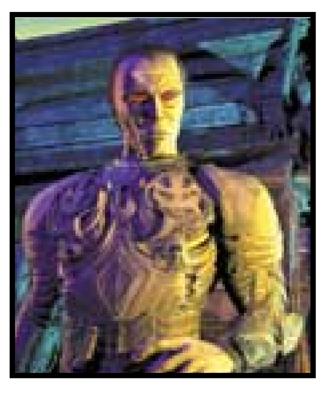
Неким курьезным образом версия игры, объясняющаяся исключительно на ломаном немецком, успела увидеть свет еще в феврале. Но и серьезный английский релиз неотвратимо маячит в планах...
Что совершенно неважно. Демо сработано в лучшем стиле Cryo и представляет интерес хотя бы в качестве внушительного надгробья. Даже если знакомство с полнометражным «Саламбо» было бы принципиально невозможно, я все равно посчитала бы своим долгом поделиться с вами некрологом. Крохотный кусочек самой первой главы зачем-то приоткрывает дверь в бессмысленно, расточительно, бездонно красивый мир, где звучит дворжаковская симфония «Из Нового Света» и в подвижном небе сходят с ума произвольные астрономические объекты. Представления об игре этот зазубренный осколок (собрали из скелетов симпатичную приставную лесенку, приласкали охранника не вошедшей в конструкцию берцовой и вырвали решетку при помощи архаичной лебедки) гигантского целого не в состоянии дать, как водится, ни малейшего. Зато представления о Cryo Interactive...
Это самый бесстрашный, самый раскованный, самый фантастичный дизайн, что мне доводилось видеть в квестах — неважно, от пер-

**Торжество людоедской костяной архитектуры. Началось все в Ring 2, а закончилось вот этим варварским поселением. Что бы сказал дедушка Ганнибал?**

вого ли лица, или же от какого-то иного. Это управляемый взрыв нумидийского мрамора, каппадокийских кораллов, дорийского дерева, египетских облаков, лигурийских узоров. Всего в трех картинах перед нами встает гротескный, мутировавший Карфаген: цепи, скелеты, стены со случайными латинскими изречениями, зловещие статуи, боевые колесницы, сложные составные доспехи, клыки и шипы, римская Луна и варварский Марс… «Это было в Мегаре, предместье Карфагена, в садах Гамилькара»… Полагаю, от подобной визуализации получил бы удовольствие даже сам мсье Флобер.

Зато в хаотичном сценарном отделе, насколько хватает глаз, царит полнейшее непотребство. Быт Пунических войн вообще мало подходит под нужды неспешных квестов… В качестве бесплодного «я» нам выделен Спендий, раб и доверенное лицо Мато, передаточное звено между центральными персонажами «Саламбо», распять которого не угрожал только самый ленивый лакедемонянин. Доверен, очевидно, в расчете на то, что квестер удовлетворится тасканием бесконечных любовных записочек…

Выбор персонажа сам по себе сомнителен: мало помогает и то, что во вставных мультфильмах Спендий отображен в виде горбатого красноглазого инопланетянина, и то, что основная история излагается не в диалоге, а факультативно, в виде скверных комиксов и уползающего за кромку экрана текста. Знакомые заскоки, не правда ли? Звук абсолютно незаметен (хотя, если верить рекламе, зачатки той самой New World Symphony в демо представлены!).



**Кадр из возможного будущего. Филипп наконец-то добрался до доспехов. Это уже сумасшествие какое-то… Сколько нужно корпеть над такой резьбой? Год? Два?**

Типичная для Cryo трагически непроизводительная трата художественных (барокко, фантасмагория) сил. Распыление дизайнерского гения, который мы уже видели в Ring 2. Вот только… никогда больше уже не будет этого перерасхода, этого шика, несуразного, но богатейшего сюжета, геймплея тотальной невыразимости, прекрасной музыки, особого плавного ритма мини-игр и головоломок. Как ни крути, а уникальный стиль (при жизни автора так вряд ли рискнешь сказать) был очень даже присущ этой компании.

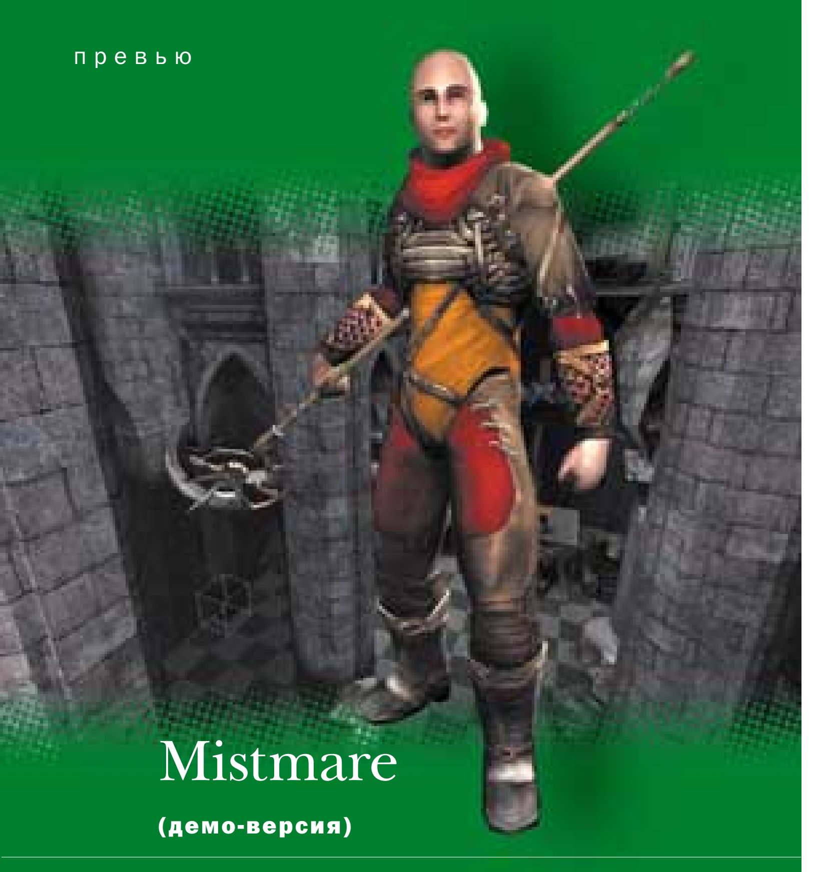
Официально «Саламбо» сейчас — совместное детище Дрюйе и Dreamcatcher, первый квест в титанической линейке, призванной охватить всю историю человечества с текущего дня вплоть до 264 года до н.э. включительно (для начала скабрезно предполагаю «Саламбо-2» и «Саламбо-3» — к услугам авторов еще целых две Пунических!). Но, думаю, справедливо будет вспомнить компанию, которая И ВПРЯМЬ сделала возможным жанр образовательных литературно-исторических адаптаций с чувствительным игровым уклоном…

## Half past dead

Вместе с Дрюйе над «Саламбо» работала вся команда «Атлантиды-3» — одной из красивейших адвенчур на свете. Мы прекрасно помним ее, равно как и первую, и вторую «Атлантиды». Добавим парочку «Версалей» и «Египтов», как минимум одного «Одиссея», великолепный «Потерянный рай» (нежнейшие воспоминания детства), кинем еще «Помпею» и «Иерусалим», «Наутилус», «Ацтеков». И это только хрустальные адвенчуры! Даже со скидкой на вынужденное соавторство и издательскую деятельность, даже из расчета три бездарных сиквела к одному значительному квестоявлению… Показательно.

А ведь еще были миллион action/adventures, ударный труд на почве survival horror (уж этим-то добром в период с The Devil Inside по Dusk Till Down добрейшая компания с ее многочисленными подразделениями снабжала нашу индустрию практически эксклюзивно) и кое-какие ролевые игры. Когда-то она носила имя ERE Informatique. Отцы-основатели предпочитали не выделяться. Все.

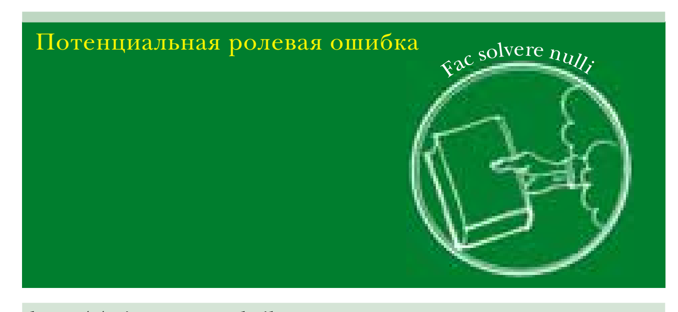
Не так уж много ценной площади потратили мы на рассказ о девелопере/издателе, наводнившем своими квестами полмира и замахнувшемся на Гюстава нашего Флобера, не правда ли? У родственной не только по духу Arxel Tribe, скажем, пороху хватило лишь на Томаса Харриса…



# Mistmare

**(демо-версия)**

**Франко-словенский РПГ-голем на слоноподобных сюжетных ногах, вооруженный вот таким крохотным геймплейчиком. Постойте: говорят, это нос, причем ваш.**




http://mistmare.arxeltribe.com
разработчики: Arxel Tribe (www.arxeltribe.com)
Sinister Systems (www.sinistersystems.com)
издатель: Arxel Tribe (www.arxeltribe.com)
дата релиза: Май 2003 г.
объем демо-версии: 291 Мбайт (см. ее на нашем DVD-диске!)

**Системные требования**

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 450, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1+, 475 Мбайт на жестком диске.

**Мнение об игре**

**Высказать суждение о демо-версии Mistmare осмелился лишь журналист австрийского сайта rebell.at Зигфрид Арнольд (Siegfried Arnold): «Господь всемилостивейший, где настройки графики?! Я мечтаю причинить местной камере какой-нибудь ужасный вред — дабы она наконец успокоилась и перестала вздрагивать при малейшем прикосновении к мыши…»**

# Святые угодники

## НИКТО не ждет испанскую инквизицию! Мы используем страх и внезапность, мы безжалостны, мы фанатично преданы матери Церкви и Святейшему Папе, у нас чудесные алые рясы и модные шапочки… (Звучит зловещий аккорд церковного органа, входит человек и произносит: «Это абсолютно не смешно! Вон. Вон! Все расходитесь! Вон!»)

Александр Вершинин

При виде демо-версии обласканной нами заочно Mistmare от Arxel Tribe хочется стать персонажем, говорящим «Вон!». Все не так. Здесь переборщили, там не докрасили, а вот эту надувную куклу лучше сдать обратно в интим-шоп. И главное: кто замотал геймплей? Давайте, выворачивайте карманы. Если потребуется, мы организуем личный досмотр, но игропроцесс найдем… Без него мы пропали, ребята. Пропали! Оператор говорит, что бутафорский геймплей снимать не будет. А потому, долой носки. Чтобы к вечеру пропажу вернули.

### Кардинал Хименес и овцы

Взаимные симпатии французов и русских отнюдь не случайны: у наших народов слишком много общего. Когда в очередной игроподелке оказывается через край сюжета, сложносочиненный интерфейс и абсолютный ноль геймплея — это уже не совпадение, а настоящая школа выпечки неиграбельных продуктов. Конечно, не обошлось без помощи словенских братьев, которые и к нам ближе, и сами не дураки игру посявкать. Провал демо-версии спланирован по нотам с блестящей артистичностью клоуна-самоубийцы. Дабы целевой аудитории было легче разочароваться в Mistmare, уровень для демонстрационной пытки подбирала группа специально натасканных упырей-психологов. Правильно! Возьмем город Антверпен, вечно смурной, жалкий закуток, никогда не освещаемый солнцем. Вызвать дальнейшие приступы клаустрофобии можно изъяв настройки яркости и гаммы. Плохо, вам плохо? Это хорошо, что плохо. Мы бы выкололи вам глазки, но Женевская конвенция по делам инкви-

**Тот самый моноплевок, коим местные бомжи отправляют монаха Исадора в глубокий сон.**

**Наличие в городе отличных от Исадора персонажей отнюдь не гарантирует возможности полноценной беседы в свое ролевое удовольствие. Болванчики предпочитают отмалчиваться.**

зиции против. Говорит: «Лучше сжигайте, по старинке». Подпалить злодеев? Отличная мысль. С грешником, дерзнувшим опробовать Mistmare, цацкаться не следует. Никаких препараций: это в киндергардене сначала теплая водичка, следом горячая, потом кипяток, затем бурлящая смола... Представленный кусок Mistmare выдран щипцами прямо из игровой середины и с ходу понять, как лучше плыть в этой раскаленной субстанции — брассом или кролем, — мучительно непросто. Монстры вытирают вами седалища, прерывают монашескую жизнедеятельность одним неблокирующимся ударом, наповал, в стельку, плевком, чихом. Неопрятные (Arxel Tribe никогда не получала выше «уд.» по рисованию) пластилиновые гомункулусы цвета депрессирующей весенней грязи реинкарнируются заново при каждом новом заходе на «боевое» поле. Возрождаются не просто так, а со случайными уровнями в классе, и скрестить шлаки со зверюгой, что в четыре-пять раз круче святоши Исадора (Isador), совершенно реально. Но безысходно. Отсутствие баланса как гениальный метод пытки. Изъятие необходимого вводного курса в Mistmare как способ добраться до вашей печенки и прочно осесть там плацдармом.

### Вашими молитвами

Среди указанного вакхического непотребства высоким белым шпилем возвышается сюжет. Столь тонко исполненного, красивого, соблазнительного мира вы не видели со времен, простите, Fallout 2. Подспудно хочется заблудиться в злокачественном, сводящем с ума тумане вместе с монахом-инквизитором Исадором, выполняющим специальное задание по поручению его святейшества Папы Римского, время от времени отыскивать во мгле новые островки жизни и свежую паству, громить черепа монстров и тренировать стиль кунфу до победительного лоска Джета Ли... Плюс, авторы Mistmare обнаруживают пульсирующую постмодернистскую жилку: выбранный демо-уровень называется «A fistful of coins» и четко отрабатывает классический сюжет вестерна с бандой терроризирующих город подонков, их таинственным вожаком, трусливым шерифом, запуганными жителями, отважным кузнецом и пр. обязательными жанровыми приметами. Вопрос, сможет ли атомный ледокол сюжета взломать мерзлоту геймплея? Покамест возникают лишь мысли о спасении самих моряков.

### Покайтесь! Покайтесь!

В целом ситуация следующая. Mistmare слеплена из десятка городов и их боевых окрестностей, небольших карт, куда вас отправляют жители города за мясом побочных квестов. Именно на задворках бесконечно возникают помянутые выше злые твари невообразимых уровней мощи. Распахнутый настежь Антверпен, увы, больше всего смахивает на дурацкие приморские деревни акелловских «Корсаров», зло, сочтенное авторами флибустьерского эпоса необходимым. Mistmare же изначально построена на фундаменте таких городов и сотворить их по-корсаровски мертвыми — значит, совершить вполне осознанную попытку суицида. Поздравляем Arxel с почином.

От окончательного разгрома игры авансом спасает лишь своевременное обращение к исходным геймплей-вехам Mistmare, предусмотрительно опубликованным на официальном сайте. Изучив околонаучный труд сценаристов и дизайнеров, сопоставив основные реперные точки заявленного и воплощенного, лицезреешь глубокую пропасть между. Изменение курса или просто раздолбайство Arxel Tribe, с застенчивой улыбкой младенца отрыгнувшей на прилавок полуфабрикат? Второе, конечно.

Рекомендация от .EXE: дождитесь только что ушедшего на «золото» релиза. А демо-козявку не трогайте, не надо.

**Бочонки с крыльями во Франции издревле обзывали «горгульями». В руках героя традиционный консервный нож для вскрытия подобной тары.**

# Рецензии

# Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield

**Простая рядовая эпохалка. Игра, которая достигла, разделила на «до» и «после» и, если есть на свете справедливость, стала вехой в истории КИ наряду с. Игра, которая спасла.**

Тактический шутер

интерес 5.0

| | |
|---|---|
| сложность | настраиваемая |
| графика | 4,8 |
| сюжет | 4,9 |
| музыка | 4,6 |
| звук | 5 |
| управление | 5 |

www.raven-shield.com

разработчик и издатель: Ubi Soft (www.ubi.com)

**Системные требования**

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.1, 4-x CD-ROM, до 2 Гбайт на жестком диске.

## Санькина любовь

**Я проснулся от ужасной мысли: время писать о НЕЙ. О самой-самой в серии и жанре, об одной из самых-самых в моей жизни вообще, о фейерверке, событии, истине... С первого ее экрана я понял: что-то произошло. Компьютерные игры стали лучше.**

Фраг Сибирский

Вещи, подобные Raven Shield, оберегают свою сокровенную мякоть и крайне неохотно поддаются любым формам противоестественного использования. К примеру, мне страшно интересно, что же все-таки произошло в 1945 году и каким образом канадские сценаристы Ubi Soft ухитрились пристегнуть памятную дату к событиям ультрасовременного триллера о международном спецназе. Но я так ни разу и не посмотрел патетический заставочный трейлер дальше вышеупомянутой цифири — даже когда прямо задавался задачей высидеть его весь и поделиться увиденным с драгоценными читателями... В рассуждении Tom Clancy's Rainbow Six 3 это совершенно невозможное действие. Для достижения полнейшей гармонии и мира с самим собой в Raven Shield достаточно одной-единственной миссии. Выбор оружия и бесконечный процесс построения Идеального Плана — восхождение к высшим сферам бытия, борьба за контроль над четырьмя измерениями; сама битва — путь самурая, самосовершенствование мастера кунфу. Человек, по своей воле ушедший дальше четвертой огнестрельной медитации за первые полгода игры, безнадежен, потерян для всех форм искусства. Raven Shield сотворена никак не для многословного оценивания, не для просмотра трейлеров и не для вульгарного прохождения. Она создана ради той последней пробы, когда все наконец-то срабатывает как надо, линии огромной схемы срослись, коды совпали, и три отряда в режиме assault синхронно штурмуют подвал с заложником, на бомбах в трюме сидят наши люди, главарь срублен снайпером, а пособники взяты живьем на взлетной полосе в один особенный, правильный момент. Вот тогда-то, на гребне волны, ты очень, очень, очень хорошо понимаешь, насколько это сложная, благодарная, многофакторная игра...

### Сорвиголова

Как и подобает (в теории) идеальному тактическому шутеру, звук и ИИ у Raven

Shield первичны, картинка же вторична. Именно за звук, кстати, я когда-то полюбил Rainbow Six, — за экзотическую по тем временам необходимость во что-то вслушиваться... Позже я мечтал научиться играть в Rogue Spear с завязанными глазами. Ну что ж... в третьей части это стало ПОЧТИ возможно.

В Black Hawk Down потрясающий звук. Но там он декоративен, здесь — функционален. Не на шутку потряхивает именно честная, бескомпромиссная виртуализация звукового пространства. В любом месте любого уровня меня окружают десятки объектов, поющих под пулями на разные голоса: причем в зависимости от удаления звук рикошета ощутимо варьируется по громкости и насыщенности, что позволяет даже на самой простенькой аудиосистеме не только безошибочно назвать все расположенные за спиной объекты (хорошо засадили в бак, две трубы, жестяной контейнер, проволочную изгородь), но и указать, где какой расположен! Конечно, нечто подобное (плюс эксперименты с визгом пуль у виска) мы уже имели удовольствие вкушать ушными раковинами, хотя бы в той же Ghost Recon... Но в подобной детальности и правдивой простоте — еще никогда. Да и внушительная музыка Билла Брауна по-прежнему с нами.

Искусственный интеллект... На максимальном уровне сложности он делает практически все: прячется и не вылезает под пули, бьет на опережение, мечет гранаты, старается занять господствующую высоту, гибко оценивает ситуацию. Если в дверь лезет ощетинившаяся стволами команда — может поднять руки и отдаться на милость. Причем сам, без всякого принуждения. Положение и первичные действия каждого террористического индивидуума со страшенным модифицированным пулеметом заданы, как и прежде, простенькими скриптами.

Но вы попробуйте сосчитать вариации одного и того же сражения! То молниеносное столкновение, то долгая дуэль один на один, то почти шахматная смена позиций без прямого огневого контакта... Raven Shield позволяет победить себя и за счет опыта, навыков в качании «маятника» и снайперской стрельбе, и за счет хитроумной домашней заготовки, и за счет обыкновенной выдержки и хладнокровия, и за счет подсмотренного в кино с Клинтом Иствудом трюка с падением на колено... Умные враги достоверно ПРОМАХИВАЮТСЯ. Они чересчур торопятся с первым выстрелом, неверно оценивают скорострельность собственного оружия и оказываются без боекомплекта в секунду наибольшей ответственности, перемещаются слишком быстро для открытия прицельного огня. Очень даже может быть, что где-то когда-то мне и встречались искусственные соперники, оказывающие более грамотное и жестокое сопротивление. Но боты, с которыми бы было настолько приятно иметь дело? Едва ли.

И промахи их кипятят натуральный эмоциональный шторм. Помимо уже затронутого звукового шарма имеется и визуальный: искры, которым позавидовал бы иной гоночный симуля-

**Не надейтесь, что на любом из существующих сегодня ПК Raven Shield будет хоть сколько-нибудь приемлемо работать, когда на экране снег, все восемь разнородно вооруженных бойцов и террористы. В таких случаях не помогает даже снижение детализации и невиданные резервы оперативной памяти.**

**Не знаешь, как быть, — положись на карту-планировщицу. Сама все сделает. Можно запускать по проложенному картой маршруту проводника, а самому всем отрядом бежать следом. Можно тупо следовать по чекпойнтам, как в богомерзкой The Sum of All Fears.**

**Бомбы отображены с большим вкусом. Да и сгруппировавшийся вокруг консилиум впечатляет. Сколько бойцов международного спецназа нужно, чтобы перерезать один красный провод?**

Вопросы к порнографическому физическому движку до сих пор не исчерпаны. Разве люди так могут?

Приз за самый милый бесполезный эффект отходит термальному снайперскому взору. Он почему-то реализован в монохромном варианте, что в совокупности с зыбкостью картинки страсть как напоминает радарное видение Бена Афлека из художественного фильма Daredevil. Однако поражать сквозь стены нас так и не научили…

тор, гейзеры и фонтанчики, разнородные пошатывания, затемнения и сотрясения камеры от шмякания пуль в броню и не особо жизненно важные органы… И этот упоминавшийся в «Первовзгляде» великолепный постэффект от гранаты-вспышки, когда текущая картинка оказывается выжженной на сетчатке…
С новым графическим движком Raven Shield многое приобрела в плане освещения (бои под ослепительным солнцем на взлетном поле Каймановых островов, в легкомысленных гавайских рубашечках, но при «Узи», — сущее «Лицо со шрамом»), архитектуры миссий (которые сущий кошмар для стратега… вместо пары этажей Rogue Spear теперь может быть по пять-шесть уровней!) и моделей всего вообще (о да!), но не в плане текстурном. Если оно не на оружии или людях — близко лучше не подходить. Зато само оружие и снаряжение… Все глушители, все прицелы, все удлиненные обоймы. Уникальные для каждой огнестрельной единицы. Гранаты и высокотехнологичные портативные устройства в мельчайших подробностях. А гуттаперчевые тела в нынешнем охотничьем сезоне свешиваются с лестниц, потихоньку сползают и в конце концов живописно гремят вниз с мостков и площадок.

## Одиссея-2003

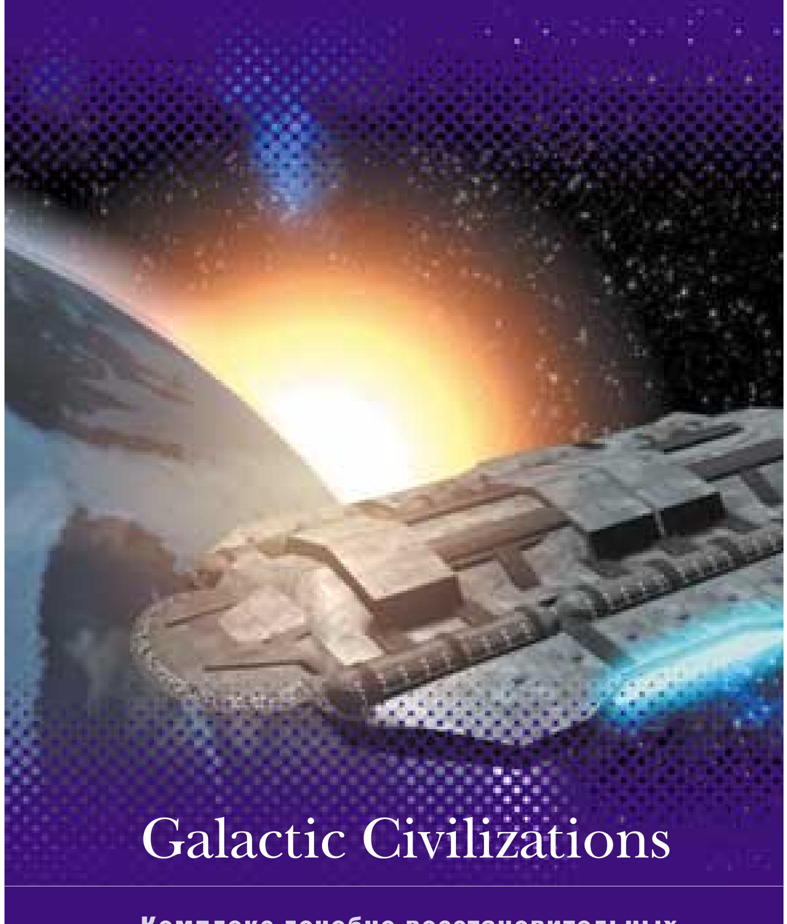
Тактический интерфейс Raven Shield вызывающе избыточен. Управление коллегами (поумнели, похорошели, научились стоять спиной к спине и выглядывать из-за углов) многократно продублировано: тут вам и приказы RoE, и рабочее меню, как в Ghost Recon, и Go Codes, и непосредственная передача приказов типа «стой-иди» с помощью голосовой команды, как в America's Army. Жаловаться во время задания решительно не на что. Даже лестницу бойцы теперь штурмуют не абы как, а по команде, причем эта команда предусмотрительно повешена на ту же клавишу мыши, что и собственно восхождение. А уж карта планирования!
Это умная и работящая карта, всегда готовая услужить и оставляющая стратегов

Снайпер проницает взглядом стены. Правда, далеко не всегда и на очень близких расстояниях, когда и без того все слышно. Но на одной миссии (почти точной копии классического задания из Rainbow Six) термозрение вам все же пригодится.

без работы. Крайне небрежно и лениво мы тыкаем указкой: вот на этом этаже хотелось бы, милая, зеленый кружок спасти, а вот здесь не помешало бы пост выставить, а вон ту дверь, поди, взламывать придется… «Не велите беспокоиться, ваше сиятельство! — бодро рапортует карта, в рекордные сроки находит кратчайший и самый безопасный маршрут, разбивает его на короткие наглядные отрезки (чтобы нам, ежели сами возглавим отряд, было проще ориентироваться), кладет маячки, набрасывает последовательность действий по взятию комнаты. — Чего еще изволите-с?» Конечно, одержимые проклятьем Идеального Плана, мы все равно идею перелопатим по-своему. А то ведь и насчет повоевать сачкануть можно…
Из прочих нововведений более всего заслуживает внимания любезно предоставленная возможность идти на «вы», будучи оснащенным парой идентичных пистолетов-пулеметов (один, правда, с откинутым прикладом). Нет, с двух рук палить не получится, зато поочередно настреляемся за глаза и уши: причем в разных огневых режимах, причем по удлиненной обойме в каждом… Еще мелочь: ранение в предплечье серьезно сбивает прицел у пистолетов, но не так сильно затрагивает любое орудие с прикладом; при желании травматический тремор можно компенсировать, опустившись на колено, а если это пулемет или снайперская винтовка с сошками, то проблема вообще отпадает — ложись себе на брюхо и наслаждайся сильно урезанным сектором обстрела…
Глушители у штурмовых винтовок. Важность выбора боеприпасов. Свободные миссии с любым числом противников. Совершенно необследованный многопользовательский режим…
Места!
Воздуха!

## Задел на будущее

И все-таки главное в Raven Shield — невероятное количество возможных исходов (неважно, всего ли плана, скоротечного ли огневого контакта, вскрытия двери, команды, шага, вздоха); результат непредсказуем даже на 50000-м прохождении, как в лучших миссиях Black Thorn. Реальность просто отдыхает. В идеальном мире в такой игре имелось бы одинокое короткое задание, единственный управляемый герой и всего один шанс, а поставлялась бы она на самоуничтожающемся диске. ◙




**Комплекс лечебно-восстановительных процедур для пострадавших в столкновении с Master of Orion 3.**

www.galciv.com
разработчик: Stardock (www.stardock.com)
издатель: Strategy First (www.strategyfirst.com/en)

**Системные требования**

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), DirectX 8.1-совместимая видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 16 Мбайт), 6x CD-ROM, 700 Мбайт на жестком диске.

**Дополнительная информация**

Многопользовательский режим отсутствует как класс.

# Сфинкс и Атлантида

## Случись все иначе с Master of Orion 3, этой игре не уделили бы и трех строк на последней (второй) полосе заводской многотиражки. Сегодня мир встречает Galactic Civilizations как спасителя человечества. В толпе встречающих

Олег Хажинский

Продажи Galactic Civilizations (GC) начались всего на несколько дней раньше всемирной премьеры Master of Orion 3. Этот жалкий маркетинговый трюк вряд ли помог Strategy First заработать лишнюю пару баксов — «Орион» прямиком отправился на самую вершину чартов, а GC в некоторых странах невозможно приобрести до сих пор. Впрочем, MOO3 скоро сгинет, а GC останется. Почему?

### История сериала

Galactic Civilizations и Master of Orion — близнецы-братья, которых разлучили в роддоме. Или Атлантида и египетский Сфинкс. Атлантида гордо утонула вместе с IBM OS/2, а о Сфинкса, маясь похмельем, тушат окурки простодушные российские туристы. Обе игры вышли в 1994 году и сразу очутились в параллельных вселенных. Недобитые адепты OS/2 превратили GC в символ борьбы с зарождающимся глобализмом. Пижонское разрешение 1024x768, тридцать с чем-то тысяч цветов, но главное — доступный только в OS/2 многопоточный режим вычислений, который позволял электронным соперникам размышлять над ходом одновременно с игроком. Как следствие — невероятно, как говорят, толковый ИИ. Более того, игра определяла ваш стиль игры и умудрялась менять сюжет, подбрасывая «злым» игрокам одних соперников, а «добрым» — других.

### Антиматерия

И вот ныне разворачивается термоядерная сцена, достойная индийского кино про несчастную любовь. Атлантида всплывает в прежней красоте, которая, впрочем, теперь кажется слегка провинциальной и старомодной. Сфинкс на хорошем бюджете, но затерт и оплеван. К тому же божок слегка сбился с пути. Остроту ситуации подчеркивает идеологическое противостояние двух, простите, твердынь. Master of Orion 3 превратился в черный ящик с кнопкой «Конец хода». Создатели Galactic Civilizations абсолютно уверены в том, что игрок должен «сохранять полный и прямой контроль над своей империей», надо лишь избегать «многократного вы-

Звезды, космические корабли и доисторический хайтек-мусор образуют на экране хаос, сравнимый по уровню энтропии с «Космическими рейнджерами».

Лакмусовая бумажка окрашивается в нужный оттенок: изобретения совершаются не часто и представляются правителю с должным уважением.

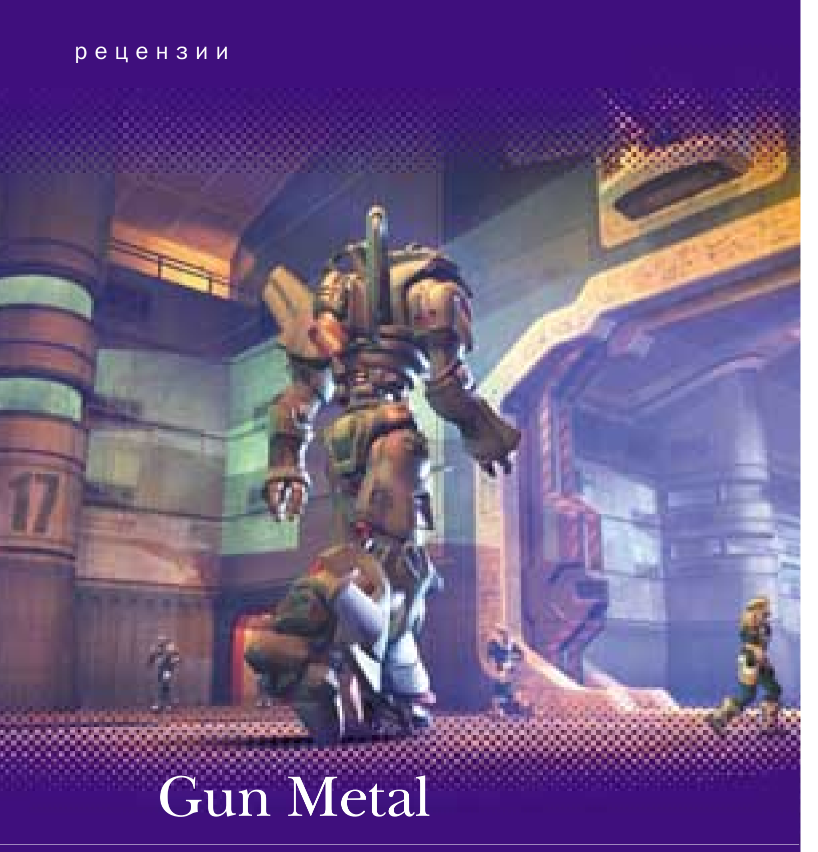
полнения повторяющихся операций».
Если МОО разрабатывался в условиях тотальной секретности, то GC в виде бета-версии стала доступна еще год назад. Каждый желающий мог без всяких обязательств принять участие в тестировании игры. Желающих оказалось немало. В результате GC вылизали до блеска. По сути, перед нами модернизированная игра десятилетней давности. Тот самый Master of Orion нашей юности, по которому мы в этом номере пролили океаны слез. Скажем себе теперь: «Довольно плакать, дружок. Вот тебе новая игрушка».

### От простого к очень простому

Интерфейс управления в GC после МОО3 кажется набором детских погремушек — все так просто и так понятно, что хочется заподозрить игру в примитивности. Но, увы, это не так.
Мы играем всегда и только за людей. Действующих сторон всегда пять, их нельзя ни отключить, ни создать заново. Правда, разрешается поменять инопланетянам alignment, как в заправских РПГ. Одни и те же разумные звероящеры из Drengin Empire могут быть сегодня Pure Evil (и сразу знаешь, что от них ждать), а завтра — Chaotic Good. Граждане в поисках по-настоящему острых ощущений должны выбрать размер галактики «гигантский», интеллект соперников — «incredible», характер — «случайный», и... до встречи через два месяца, друзья, раньше вам эту игру ни в коем случае не закончить. Замечательно, что при этом полноценную партию в GC можно «сгонять» и за один длинный вечер — если не жадничать с размерами галактики.
Внутри все очень похоже на первый Master of Orion и, может быть, даже на Civilization. Разрешается почти все, кроме создания кораблей с новым дизайном и тактических сражений. Стандартные космические суда в стандартных корпусах ползают по галактике на манер своих собратьев из «Косморейнджеров», при столкновении начинают мигать и делать «пшш-пшш». По итогам пшиканья вы за секунду можете потерять огромный флот, и никто не скажет вам ни слова в утешение.
Впрочем, это не упущение, но позиция разработчиков: «Тактика не выигрывает современных войн. Победу приносят логистика и стратегия».

### Лики победы

Взамен скромным радостям флотоводчества и кораблестроительства игрокам предлагают не менее утонченные удовольствия. Кроме внешней политики, приходится заботиться о внутренней. В сенате пять фракций (милитаристы, пацифисты и пр.), которые подвергают голосованию каждое серьезное ваше решение, вроде объявления войны.
Способов завершить игру множество, причем авторы намеренно (и вот вам еще одно оправдание стандартным кораблям) усложнили жизнь любителям «решать вопросы» исключительно силовыми методами.
Конечно, в большинстве случаев боевая операция в финале не помешает, однако способов создать нужную ситуацию в галактике эта игра предлагает немало. Например, экономическое давление. Развиваем торговую сеть, сооружаем космические станции вдоль самых «богатых» торговых маршрутов, бросаем ученых на изучение экономических теорий и способов хранения мороженых цыплят... Через столетие экономики многих цивилизаций приходят в зависимость от торговли с нами. Далее все определяется степенью вашего коварства. Прекратить торговлю, наблюдая за медленным угасанием? Чужими руками начать войну с неугодным конкурентом? Имея достаточно денег, в этой игре можно просто КУПИТЬ победу.
В палитре побед GC представлены также: «победа культурная» — не что иное, как борьба влияний в межзвездных секторах; «победа политическая» — тонкая дипломатическая игра, искусство канатоходца: поддерживать слабых в борьбе с сильными; «победа технологическая» — откупаясь от агрессивных соседей изобретениями, двигаться вперед без остановки, чтобы достичь «Последней границы», знаменующей переход человечества на новую ступень эволюции.
Вполне возможно, у вас получится отыскать еще один, персональный, способ. Отточенная за десять лет механика GC способна и не на такие сюрпризы.
Специально для изучения недр собственной игры авторы придумали Metaverse — алтарь коллективного разума игроков.
Закончив партию, отправьте в Metaverse специальный файл. Лучшие игроки увидят себя на доске почета, а разработчики из Stardock получат драгоценную информацию о новой выигрышной стратегии. Зачем? Чтобы создать идеального компьютерного соперника. В Galactic Civilizations нельзя играть с друзьями.
Ну и ладно. Друзья скоро станут не нужны. Начните играть и вы поймете, почему.



# Gun Metal

**Gun Metal — одна из самых красивых action-игр на ПК. Избавься она от балласта сюжетных миссий и некоторых проблем с частотой кадров — ей не было бы цены.**

Аркадный шутер

интерес 4.3

сложность средняя
графика 4,8
сюжет 1
музыка 2
звук 4,2
управление 4

www.yetistudios.com
разработчик: Yeti Studios (www.yetistudios.com)
издатель: Majesco (www.majescogames.com)

**Системные требования**

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium 4 1400), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), GeForce (рек. GeForce3), 4x CD-ROM, 740 Мбайт на жестком диске.

## 274-10-01

**Признаюсь как на духу: мудреные игры ненавижу с пеленок. Идеалом электронного развлечения для меня была и остается нетленная аркада Bomber с однокнопочным, если кто не в курсе, управлением.**

Михаил Судаков

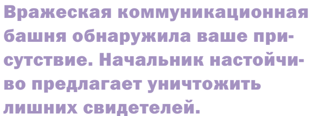
Подобные игры расслабляют сознание, заставляют забыть о зубной боли (дискетки с Bomber и значком “Одобрено Минздравом России” с некоторых пор продаются в аптеках страны) и мирят вас с переполняющим окружающий мир идиотизмом. Потому что сами обычно тупы до невозможности — тупы по-хорошему, как очередной “Остин Пауэрс” или вечный неудачник Гомер Симпсон. Признайтесь честно, вы можете хотя бы на секунду представить себе философствующего папашу Симпсона или фильм о “самом сексуальном британском шпионе” без пошлых шуточек? Воистину, тупость — двигатель прогресса.

Увы, разработчики по-настоящему тупых игр этого зачастую не понимают и, жутко стесняясь низкого IQ своего чада, из кожи вот лезут, чтобы “дефекта” никто не заметил. Измышляют какие-то мудреные задания, с ног до головы увешивают ребенка брифингами, цепляют на спину рюкзак с оружием и с плохо скрываемым смущением отправляют сыночка в Большой Мир.

### Первый шаг

Который, как выясняется чуть позже, не только большой, но и злой. Потому что всяк прохожий узнает в новорожденном слабоумного и обидно тычет пальцем. Уместен ли инвентарь, если большинство видов оружия отличаются друг от друга лишь спецэффектами? Зачем придуманы брифинги, если суть каждого второго задания сводится к совмещению отстрела всего, что движется, с защитой всего, что можно защитить хотя бы в теории? Кому нужен сюжет, если он в две секунды подменяется собако-павловским рефлексом “увидел на мини-карте желтый крестик — несись туда”?

Ау! Нет ответа. Не работай в Yeti Studios такие застенчивые и стеснительные люди, Gun Metal мог бы стать совсем другим. Мощным, быстрым-и-яростным, огнестрельным, бездумным, практически бессознательным. Вы могли бы, не обращая внимания на стонущих под выстрелами вражеских ионных пушек “своих”, ураганом носиться по карте, отстреливая летающие и наземные цели в такой очередности, которая показалась привлекательной именно вашей



персоне, а не заклятым врагам — дизайнерам миссий. Вместо этого приходится отвлекаться на защиту каких-то построек, генераторов, баз и прочих слабачков, прерывать расстрел особо прочного корабля из пары обычных автоматов (глупое, неэффективное, но чрезвычайно веселое занятие) и сломя голову нестись к Желтому Крестику, будь он неладен. Иначе — ахтунг-ахтунг,

**Зимой хорошо — вражеские корабли видны издалека. Да и красно-зеленые трассеры смотрятся на белом очень мило.**

**Вражеская коммуникационная башня обнаружила ваше присутствие. Начальник настойчиво предлагает уничтожить лишних свидетелей.**

не стоит), а кадросекунды Лаптева порой без объяснения причин падают так низко, что кажется — еще чуть-чуть, и начнется предстартовый отсчет: 10, 9, 8, 7... И все-таки. Запускаешь Gun Metal — и зубная боль скрывается с глаз долой, высовываясь лишь на время, мешая прохождению особо "защитнических" миссий. Запускаешь Gun Metal — и понимаешь, что недав-

**Кстати, вполне нормальная перспектива. Бывало, замечаешь, что с горизонтом что-то не так, лишь после нескольких минут ожесточенной перестрелки.**

миссия провалена за какую-то пару секунд лишь из-за того, что очередному роботу с приветом (то есть системой самоликвидации) вздумалось отдать концы на подотчетной территории.

### В жизнь

Описание геймплея Gun Metal легко займет первое место на конкурсе любительских хайку: Убегаю от солнца/ На встречу с желтым крестом/ Стреляю. Случаи, которые заставляют задуматься над тем, что вообще происходит вокруг, крайне редки и сами по себе отлично характеризуют эту игру. Иногда приходится переключаться на другой тип оружия, поскольку текущий не слишком эффективен против врага, попавшего в прицел. Порой стоит взлететь, чтобы с более удобной позиции атаковать неприятельскую колонну, хотя в целом пешеходный режим более привычен, удобен и не так уязвим — если не стоять подолгу на одном и том же месте. Все. Больше думать не о чем. Мозги? Зачем нам они, Наденька? Баловство одно. Вы, однако, будете переключать оружие и перекидываться (откуда-то из детства доносится вопль: "Трансформируемся!") в истребитель гораздо чаще, чем того требуют обстоятельства. Ибо красиво — до поросячьего визга, завываний и первобытных плясок. Хочется посвятить живописанию взрывов и прочих спецэффектов, а также полетов над речками, лесами и пшеничными полями десяток-другой абзацев, но... На этом поприще уже отметился пионер-герой, а ныне враг народа Фраг С. Счастливый...

### Все в порядке

Остается лишь мстительно заметить, что если на Xbox и были проблемы с качеством наземных текстур и частотой кадров, то никуда они, родимые, не делись. Живут себе, не тужат. Горки и холмы при ближайшем рассмотрении, да на фоне общего великолепия, вызывают, вы не поверите, чувство сильнейшего разочарования (поэтому лучше

**Что ни говори, а облик робота дает множество преимуществ. Да, скорость ограничена, зато вести огонь, одновременно перемещаясь в другую сторону...**

ний апгрейд сделан не зря, а на ПК еще есть приличные аркады. Запускаешь Gun Metal — и все в порядке.

# «Падал прошлогодний снег»

**В пластилине вдруг зародилась членораздельная речь и расцвела клейкая анимация... Зашатались основы мироздания. Фантастически бездарный сценарий спас ситуацию в последний момент.**

Квест

интерес 2,0

- сложность средняя
- графика 4
- сюжет 1
- музыка 4,1
- звук 3
- управление пиксель-хантинг

http://games.1c.ru/pps

разработчики: Александр Ефремов и студия «Крыша»

издатель: «1С» (http://games.1c.ru)

**Системные требования**

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium 200, 32 Мбайт ОЗУ, SVGA-видеокарта, 12x CD-ROM, DirectX 7.0, 900 Мбайт на жестком диске.

## Человек на все времена

### Такой шанс выпадает раз в жизни. «Прошлогодний снег» Татарского — вершина творения пластилиновых мультфильмов. Просто супероснова для квеста из тождественной субстанции. Глубинная маркетинговая кампания почище, чем у профессора Толкиена!

Маша Ариманова

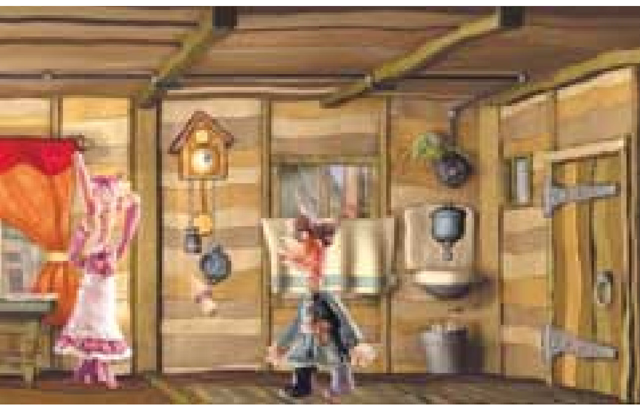
Хорошо помню свое разочарование ранних лет в момент, когда убедилась, что «Прошлогодний снег» на самом деле не о снеговике-убийце...
Ну а все прочие остроумнейшую сказочную сагу с оттенком сельскохозяйственной сатиры безоговорочно обожают. Само упоминание возможности появления вылепленной вручную игры «по мотивам знакомого с детства мультфильма с одноименным названием» (как изящно сформулировано на игробоксе) будило оптимистический оскал на подавляющем большинстве физиономий моей репрезентативной выборки. Трудами Ст. Садальского ударные строки о трудолюбивых боярах и великой экзистенциальной роли пианины успешно отпечатались в национальной ментальности.
На стороне поднаторевших в пластилиновых делах Александра Ефремова и «Крыши» («Операция «Пластилин», а также совместная работа г-на Ефремова с Avalon Style над «Пластилиновым сном») были все мыслимые козыри: покупай лицензию, бери едкого простачка Садальского на роли Мужика и Автора, лепи профессиональную картинку, совмещай бессмертные тексты фильма с абсурдностью фирменного геймплея. Входи себе в историю...
А вышло что? Самый низкий за всю российскую пластилиновую историю показатель интересности, сплошной провал, надругательство над наследием...

### И комета

Причем Садальский есть. И картинка великолепная: между первыми пятью квестоэкранами и мультфильмом разницы нет никакой. И анимация роскошна: невозможно поверить, что это пластилин, кукла... У Мужика целый миллион придурковатых ужимочек. Причем это не бессистемное кривляние бойскаута из «Пластилинового сна» — нет, здесь каждое движение работает на ХАРАКТЕР. С обманчивой легкостью герой куртуазно, двумя пальчиками, поворачивает дверную ручку, глубокомысленно заглядывает

в валенок, бережно приглаживает торчащие уши шапчонки, прежде чем ползти под каменной глыбой...
Налицо организованное, последовательное поддержание в целости и сохранности полюбившегося образа из первоисточника. Раскованность поведения лупоглазой звезды в легкомысленном зеленом тулупчике на все времена года (хоть дизайн главного героя никак не заслуга разработчиков) — шик-блеск, такого мы еще не видели.
На одном Мужике можно было без проблем выстроить всю игру! И кое-что в данном направлении авторами сделано. Обыгрываются многие классические сцены: то наш славный крестьянин, торжествуя, отращивает рога и скребет ножкой, стремясь достать волшебную палочку, то прикуривает от канделябра на рояле, то крайне оригинальным образом использует конторские счеты, то рубит топориком древесный сук с собой, любимым. Правда, затем он превращается в Буратино, принимает участие в экстремальных видах спорта в полной оснастке из ревущих двухтысячных и лезет на крышу коровника за, простите меня, quad damage... Сценарий компьютерного «Прошлогоднего снега» чудовищно, омерзительно безвкусен.
Едва заканчиваются прямые цитаты из мультфильма, как строители сюжета незамедлительно расписываются в полном непонимании того, что есть атмосфера и единство замысла. Выверенная стилистика Татарского нарушается самым варварским образом. Вы что же, пишущие товарищи, думаете, зря весь мультфильм был выстроен как диалог Мужика и Автора, а

**В домике Мужика (жена, ходики, гигантская бутыль самогона в подполе) прямо душа радуется. Но ненадолго.**

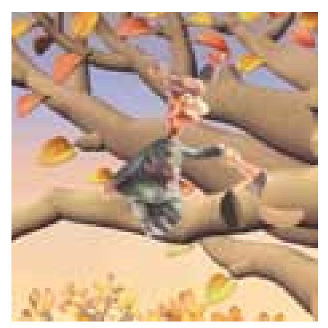


эпизодические персонажи оставлены без слов? Никакой художественной нагрузки это не несло, нет? Прямо-таки не обойтись было без введения в действо ПИСКЛЯВО РАЗГОВАРИВАЮЩИХ МУМИ-ТРОЛЛЕЙ?!
И едва только проходит первый культурный шок от мгновенного разрушения всего возведенного с такими затратами позитива (жена и заяц, к слову, попрежнему не словоохотливы), как Снифф начинает блевать на телескоп.

### Слой

Да и вербальный потенциал двух наделенных легитимными голосами Садальского героев не раскрыт совершенно! Автор постоянно раздражен. С Мужиком все вообще ужасно... Он не комментирует происходящее (даже в минимальном мультипликационном объеме), а в одной и той же последовательности задействует три НЕ СМЕШНЫХ и ФОРМАЛЬНЫХ реплики. Чрезвычайно приятно, знаете ли, в перекочевавшей прямо из мультика ситуации услышать никак не излюбленное «маловатабудет», за которое простим все, а повторенное в двухтысячный раз без особой интонации «Я не буду этого делать»... Играть в таких условиях (прибавьте возведенную в культ хроническую неудобоваримость пластилинового интерфейса: отслаивающийся курсор, необратимость нацелившегося на выход героя, ключевые точки на практически непросматриваемых фрагментах картинки) непросто. Сами головоломки не столь плохи — если свыкнуться со свое-

**Отличная сцена, правда? Мужик будет исправно голосить, Автор зло пошутит. Из мультфильма.**



**Тоже не сама оригинальность. Но — спасибо анимации — все равно безумно смешно. Класс.**

образной логикой и образом мысли девелоперов. Отдельные (с участием Буратино) даже сложны. Но, во-первых, они разбавлены чередой водянистых гэгов без всякой сложности вообще (сыпанул медведю горчицы, рубанул ветку, сыграл на гармошке). А во-вторых, то, что происходит во вставных роликах, то, что нарисовано непосредственно на локациях, и то, чего мы своими действиями добиваемся, ни в какой заметной связи не находится. В ролике падают приставные лестницы, выпускают свиней из загонов... На игровой картинке скотный двор стабильно безмятежен. А во внутренней структуре квеста сработал банальный триггер — и через три локации появилась возможность взять горшочек меда. И еще раз о надругательстве на стилистикой. Зачем было делать хрестоматийную, уютную, богатую на детали открывающую часть — усадебный участок с банькой, домиком с чердаком и погребком, прилегающий лесок, — а потом пускать героя в безответственные скитания по шахтам, обсерваториям и кораблям? Впрочем, эту банальщину придумать и нарисовать в тысячу раз легче, чем прилежно переосмысливать кадры из классики...

# Vietcong

**Открытие вьетнамского FPS-сезона прошло с фейерверками, но без шампанского — скисло.**

Шутер от первого лица

интерес 4.0

- сложность настраиваемая
- графика 3,9
- сюжет про войну
- музыка 4,5
- звук 4,3
- управление 3

www.vietcong-game.com
разработчики: Pterodon (www.pterodon.cz)
Illusion Softworks (www.illusionsoftworks.com)
издатель: Gathering of Developers (www.godgames.com)

**Системные требования**

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 733 (рек. Pentium 4 1200+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 384 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.1, 8x CD-ROM, 1,5 Гбайт на жестком диске.

## Американская история X

**Видимо, учебники по истории Чехии — очень скучные и тонкие книги. Или очень редкие. И наверняка совсем без картинок. Иначе как можно объяснить, что все чешские игроделы заняты изучением то американской мафии 30-х, то военных действий США во Вьетнаме?** Михаил Бескакотов

Вместо того чтобы расслабленно потягивать замечательное пиво «Пльзеньский праздрой» и неспешно мастерить из фольклорного мусора одну игру в год про графа Дракулу или еще какой-нибудь чешско-словацкий аналог хохломской матрешки, Pterodon и Illusion бесстыдно черпают из бездонной кладовой истории самой лучшей страны на свете. Убивая тем самым двух зайцев: военно-патриотической тематикой очень доволен американский издатель и широкая, та, что «не глядя», аудитория, а остальная публика, предпочитающая 3D-шутеры любому другому виду досуга, счастлива... нет, не так: СЧАСТЛИВА, что жанр выкарабкался за узкие рамки и «военный» перестало означать «о Второй мировой». Ведь, если разобраться, пламенный взор Хо Ши Мина и все эти маленькие желтые партизаны таят в себе куда больший потенциал, нежели опостылевшая и безликая немецко-фашистская дуболомщина. К тому же вертолеты, бамбуковые деревушки, непролазные джунгли, «This is the End...» группы Doors, напалм... — свежий воздух для любого гейм-дизайнера, непаханое поле.

К слову, ровно через день после ухода в печать мастер-диска с «Вьетконгом», на Ирак упали первые американские бомбы. Чешские разработчики могут спать спокойно: недостатка вдохновения и фактуры не предвидится. Иракские дети — самые легко умирающие дети на свете.

### Доброе утро, Вьетнам!

Игра начинается именно так, как должна начинаться любая уважающая себя история о той войне. Из-за гор, утопающих в совершенно необузданной растительности, доносится рокот двигателя, и в кадре появляется старый знакомый «Хью» — та самая «Ленивая собака», геликоптер на все случаи жизни. Свесив ноги наружу, пятеро бойцов срочной службы спешат на каникулы. Но тут откуда ни возьмись налетает туча

**UHD1, «вишенка» игры. Как настоящий!**

**Это не тусклое природы увяданье, это солнечный день в джунглях. Ночью намного хуже. Предсмертное «стахановское движение» покойного комментировать, думаю, не стоит.**

**Стив Хоукинс (Steve R. Hawkins). Главный герой. Вы. Великолепно, не правда ли?**

пчел-убийц — и все умирают. Шутка, конечно. Просто солдаты слегка курили, и сейчас об этом кричат их глаза, а рядом с боеприпасами расположился початый ящик спиртного... Обычное дело здесь, в Нуй Пеке, где воинская обязанность превращается в отпуск с купанием в водах Меконга, отстрелом сонных вьетнамских уток и сборкой-разборкой табельного «Томпсона» за два с половиной часа, да и то по желанию. Минута красивых ракурсов, и вертолет тонет в облаке поднятой им же пыли. Оказывается, уже прилетели.

Приятный сюрприз: место, куда опустился наш «Хью», — это вовсе не условная и ожидаемая «миссия номер один» и тем более не «тьюториал», а полноценная база со всеми полагающимися атрибутами. Есть и штаб командира, украшенный огромным звездно-полосатым, и склад оружия, доверху заваленный пистолетными обоймами, и личная благоустроенная землянка, и стрельбище… минуточку, о личных апартаментах надо бы рассказать подробнее. Вам ведь жутко интересно, как изобразили быт американского военнослужащего 60-х дотошные чехи, так? Добросовестность разработчиков не вызывает сомнений: тонны перелопаченных документальных архивов и поездка дизайнеров к дельте Меконга — это вам не… в общем, это очень правильный подход к производству.

Итак, жилище средней руки американского экспансионера во Вьетнаме выглядит следующим образом: прихожая, она же гардероб; рабочее место (стол и стул) для сочинения длинных писем на родину; шкаф для бумаг; книжная полка; монофонический радиоприемник, круглосуточно передающий песню «Валенки» ВИА «Дипурпле»; раскладная кровать с комплектом белоснежного белья; еще одна книжная полочка; телефон; пишущая машинка; канцтовары и спортинвентарь на все случаи жизни; футляр для орденов с замшевым покрытием. Первое время без пишущей машинки придется вдоволь намучиться — некоторые вещи появятся не сразу, но, пожалуйста, учтите, что во вьетнамской армии народного сопротивления на всех не хватало даже шлепанцев, не говоря уж об оружии.

## Берут числом

Хитрая вьетнамская голь демонстрирует свое многократное превосходство над ленивой и распущенной американской солдатней уже во время первых вылазок из лагеря. Привыкший к суетливой беготне игрок также будет раздавлен насмерть силой коммунистической мысли: в местных джунглях редкий куст не снабжен смертельной ловушкой со сложной системой передаточных механизмов, собранных из гнилой веревки, трухлявых веток и честного слова. Отряд из трех вьетнамцев способен в считанные секунды превратить квадратный километр джунглей в один большой буби трэп, познакомившись с которым, хочется отнести всякие новомодные лазерные штучки обратно в песочницу всяким там спринтерсэрам. В джунглях выживает только тот, кто способен так установить гранату в консервной банке, чтобы на куски разорвало отряд из пяти тяжеловооруженных солдат. Для вас, уважаемый игрок, закладка гранат не предусмотрена интерфейсом. А роняющие подштанники Ли Вон Яни одновременно с модификацией флоры могут палить из ржавых «Мосиных» с интенсивностью пулемета «Вулкан». Что вы будете делать?

Бежать, бежать отсюда. Забыть напрочь все директивы штаба, долг перед родиной и кнопки управления. Уматывать поскорее в свою уютную землянку поближе к пишмашинке, в любое закрытое помещение, или пускай даже открытое, но не настолько же! С тумблером сложности, установленным в единственно правильное (максимальное) положение, игра воздействует на нервную систему намного агрессивнее хорошего хор-

Невиданная, немыслимая роскошь! Столько посуды и мебели в одном месте! Но штаны, однако ж, одни на двоих.

рора. Дело в том, что для местных жителей дремучие (для нас с вами) джунгли абсолютно прозрачны. Вы, продираясь сквозь бурелом, не можете понять, «откуда прилетело». Вы совершенно не в состоянии угадать, откуда прилетит в следующий раз. Вы растеряны, напуганы и уничтожены, а о координации с товарищами по команде не может быть и речи: они сами, поглядите-ка, разбежались, в панике палят куда попало, валятся в медвежьи ямы… Словом, страшно. Перцу добавляет особенный хлюпающий, сочный звук, доносящийся из динамиков всякий раз, когда ваше тело пронзает пуля. Раненый боец слышит собственное сердцебиение, по-прежнему пытается обнаружить врага, но вокруг только дремучий лес и свист пуль.

## Красные кхм

Продолжайся игра в таком темпе хотя бы половину от своего общего времени, можно было бы закрыть глаза и на кривое управление, и на графику, технологически навсегда зацепившуюся ползунками за ГА «Вуду-1», и общую несвежесть скриптов… Да-да, все «дежурные» болезни жанра на месте, и Vietcong совершенно не та игра, ради которой уходят на больничный или хотя бы отключают телефон.
Кто виноват? Так вышло, что на пути к релизу слишком многие «особенности геймплея» были реализованы спустя рукава. Управление подразделением и поддержкой с воздуха, как водится, работает через раз, а особенные страдания вам принесут товарищи по команде, загородившие дорогу в узком коридоре. Однако, не желая вовремя указывать путь и поднести рацию, проводник и радист соответственно привносят в игру новое пазл-измерение: собери четверых вьетнамских «оккупантов» — и дверь к следующей миссии откроется! ИИ врага, напротив, весьма неплох, но оценить это можно разве что на пятой минуте перестрелки один на один: когда маленький и юркий туземец понимает, что обнаружен, он, вообще говоря, способный при помощи случайного лопуха организовать себе чуть ли не бункер, начинает перемещаться между деревьями и подкатываться под валежник. Понятие «ближний бой» во Vietcong почти отсутствует, поскольку если вьетконговец находится к вам ближе, чем на десять метров, — он уже мертв (или «he is just resting!» — хитрые ведь гады…).
Между прочим, будь я вьетнамцем, обязательно обиделся бы на кудесников электронной кисти из Pterodon (или из Illusion? — пойди теперь разбери), изобразивших гордый народ слишком уж неказистым и отталкивающим. Многим не досталось элементарных штанов! Идеологические причины? Помоему, поздновато. Единственным оправданием может послужить не меньшая убогость американцев, в особенности начальника штаба, фотографию которого мы не решились печатать в журнале — дяденька слишком уж страшный. Получается неудобное положение: герои словно состряпаны из пластилина, а вся остальная игра выполнена с немалой претензией на серьезность. Но не более: глубины «Апокалипсиса» и общей голливудской эпичности не ждите. Нет и напалма. Пишмашинка есть, а напалма нет. Но играть-то между тем интересно!

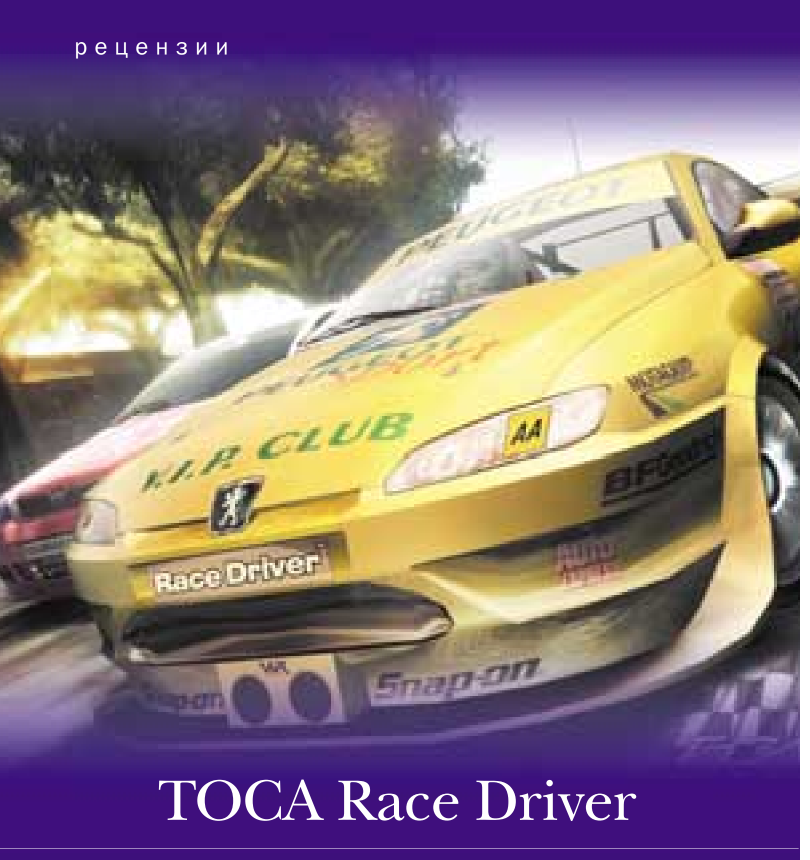
**Мнение об игре**

«Движок Vietcong не блещет красотой и реалистичностью, а кадров в секунду кот наплакал. Но безнадежным его не назовешь… Та же история и с анимацией: применялась технология Motion Capture, но, глядя на некоторые предсмертные судороги героев, хочется плакать», — делятся первыми впечатлениями от игры сотрудники сайта GameSpot (www.gamespot.com).

Очень докучают «подземные» миссии, когда, получив позывные «Shrew One», наш герой ползет по узкой и бесконечной кишке партизанских коммуникаций. Проваливается в фекалии, буксует на поворотах… словом, насаждает зерна демократии.

## Сквозь тернии на полку

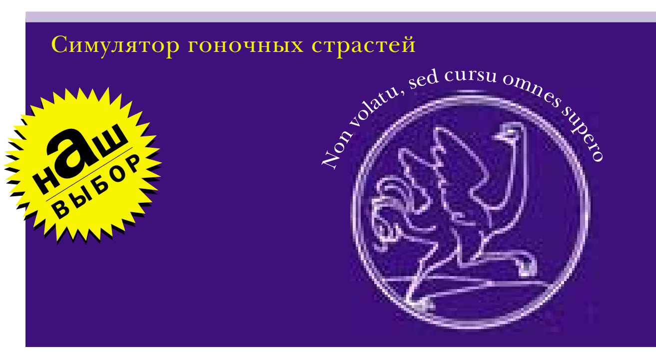
Vietcong из тех редких игр, которые не пытаются скрыть своих недостатков и совершенно от них не страдают. Межмиссионные ролики и радиопереговоры под свистом пуль не хочется промотать «пробелом», оружие хоть и грешит некоторой упрощенностью, но сделано с душой. Сюжетная линия смазывается, но зато регулярно появляются новые задания, отличные от «kill 'em all», а это сегодня значит очень многое. Коротка? Зато какой приятственный мультиплейер!
На каждый слабый момент у игры находится противовес, и бросить насаждать демократию в джунглях, не доведя дело до конца, очень сложно. Vietcong не пытается хватать звезд с неба, совершать революций в КИ и становиться вашей второй реальностью. Просто история нескольких комичных вояк будет рассказана до конца. Вы получите свою дозу симпатичных эмоций, скажете: «Да, это очень хорошая игра». И тут же забудете ее навсегда.




# TOCA Race Driver

**Принимайте один из самых шикарных автопарков в истории игр! Кстати, Codemasters создала игру не про машины (точнее, не только про них), главное здесь гонки.**

Симулятор гоночных страстей




интерес 4.7

- сложность возрастающая
- графика 4,8
- сюжет 4
- музыка 5
- звук 5
- управление 4

www.codemasters.com/tocaracedriver

разработчик и издатель: Codemasters (www.codemasters.com)

**Системные требования**

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium 4 2000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.1, 8x CD-ROM, 1,4 Гбайт на жестком диске.

## Головокружение

**Можно так: проводим рукой по висящим в шкафчике брелокам: MG, Alfa Romeo, Holden Commodore... Они покачиваются от виртуальных прикосновений. На секунду закроешь глаза, и мелькнет перед тобой солнечная красавица Peugeot 406 Coupe... Значит, решено — ключи в верхнем ряду слева. Я снова с ней.**

Павел Ёлшин

Такая TOCA нам давно нужна. Симулятор, в котором все кольцевые гонки с участием почти серийных суперкаров (BTCC, DTM и прочие) выложены в ряд и зацементированы драйвом а-ля Need for Speed. Мы очень ждали этих кипящих автомобильных противоборств на легендарных трассах: Donington Park, Adelaide, Zandvoort. Неофитам среди трех десятков оцифрованных автодромов знаком не каждый. Из знаменитой «формульной» Монцы мы отправляемся в как бишь его... Ошерслебен. Впрочем, авторы не особенно акцентируют внимание на том, что все трассы честно скопированы из различных национальных серий Grand Tourismo и Touring Car. В фокусе только гонки и гонщики. Последние, и Codemasters этим особенно гордится, наконец-то стали полноправными персонажами симулятора. В кино, прилагающемся к игре, они общаются, спорят, в общем, живут, как и механики, гоночные инженеры, девушки со стартовыми номерами, журналисты — да кто там только ни шатается по паддоку. А в центре внимания, естественно, мы, точнее — Райан Маккейн, с которым, по задумке авторов, игрок должен себя идентифицировать. Личность главного героя, также детально проработана, как и модели машин и конфигурации трасс. Эти три элемента Code masters взялась исполнить виртуозно, и почти все получилось.

### Элементарные частицы

Ничем, конечно, нельзя оправдать, что кокпиты в игре так скучны и печальны. Все сшиты по одному образцу, с поправкой лишь на праворульность отдельных авто. Вид «с капотом» гораздо лучше, в нем есть динамизм, который чувствуешь и в плотном автопотоке, и

Виртуальная камера уделяет pit-babes повышенное внимание. На американских этапах, где старты даются с ходу, таких сцен, конечно, нет. Оно и к лучшему, я считаю.

Проходить быстрые виражи бок о бок с противником очень опасно. Вцепитесь в руль и лучше не дышите. На трассе останется тот, у кого крепче нервы.

на оперативном просторе. Но и эти эмоции блекнут, когда наблюдаешь те красоты, которые открываются при «виде от третьего лица» и на очень кинематографичных, как это здесь принято, повторах.
Авторы игры помнят сформулированный Генри Фордом принцип: 80% красоты автомобиля — в его колесах. Рассматривая безупречные 3D-модели самых красивых машин в мире — а других здесь не держат, — не раз останавливаешь взгляд на изящных многоспицевых дисках, бликующих коваными гранями. Когда болиды проносятся мимо, камера услужливо поворачивает их к зрителю разными боками, и ни в чем не заметно изъянов, даже в том, как это звучит. DTM'овский «Мерседес» по-взрослому басовито ревет, американские сток-кары поют парой октав выше под аккомпанемент отчаянно свистящей турбины, а моя любимица, 406 Coupe, именно мягким и деликатным звуком выдает свой лирический настрой. Для этого нужен был опыт, а он у Codemasters есть: только здесь могут идеально синтезировать на экране предельно точные силуэты болидов и живой, звучащий всеми обертонами, голос автомобильной гонки. И только таким мастерам, как эти знаменитые французы-симуляторщики, можно простить, мягко говоря, неоднозначную управляемость, которая то тут, то там проявляется в характере машин. А можно ли?
Неприятный осадок все же остается. Для того чтобы наш болид без конвульсий и диких рывков следовал хоть какой-то приемлемой траектории в пределах асфальтового полотна, нужно обязательно (и об этом даже сообщается в readme) ввести бонус-код «SIM» в соответствующем меню. Но с упрощенной физикой и небольшим, но постоянным лагом ничего не поделаешь. Причем сила проявления этих недостатков очень зависит от марки машины: к примеру, SAAB 9-5 и Alfa Romeo GTV ведут себя более уравновешено, чем соседи по гаражу.

### Экскурсия туда, откуда это

Трехмерный интерфейс меню живет своей жизнью: радиоприемник иногда вдалеке, иногда поближе тихонько и даже с живыми помехами напевает песни Morcheeba (впрочем, говорят, порой там играют Stooges). Локейшены (паддок, офис, комната отдыха) и анимированные герои, их населяющие, никакой, конечно, квестовой нагрузки не несут, а выполняют те же функции, что и «индустриальная» аудиокартина, из которой время от времени пробивается эмбиент, — то есть создают фон для наших раздумий перед стартом. До нас доносятся лишь обрывки фраз, которые бросает кто-то на заднем плане, но общие настроения, витающие в боксах, порой очень даже созвучны чувствам игрока. То в одной, то в другой гонке закидоны автомобильной физики не позволяют нам продемонстрировать убедительные результаты. Возвращаемся в меню — там Райан, как мы догадываемся по его возбужденной жестикуляции, делится впечатлениями о поведении машины со своими механиками. Недоволен чем-то. И мы, полностью разделяя его точку зрения, топаем в гараж нащупывать верные регулировки виртуальных узлов и агрегатов нашего болида — авось поможет.

В ноутбуке гоночного инженера, а именно такую визуализацию меню настроек выбрали авторы, не нашлось места телеметрии и вообще каким-нибудь числовым данным, характеризующим настройки болида. Зато чудо-лэптоп умеет человеческим голосом давать подсказки по регулировкам, которых требует предстоящая гонка. Коротко и по делу. В принципе, это не худшее решение, ведь функция ознакомления с трассами на тест-сессиях здесь есть, но ее использование явно не приветствуется. Codemasters педалирует кристаллизованный action: выкручивай прижимную силу, как советует компьютер, на максимум и двигай на старт. Как быть с пресловутым стабилизатором поперечной устойчивости? Как-нибудь так...

### Драка-собака

Разработчики что-то там обещали насчет ИИ с варьирующейся агрессией: мол, с виду тихий-тихий, а толкнешь такого, он догонит и даст сдачи. Да ничего по-

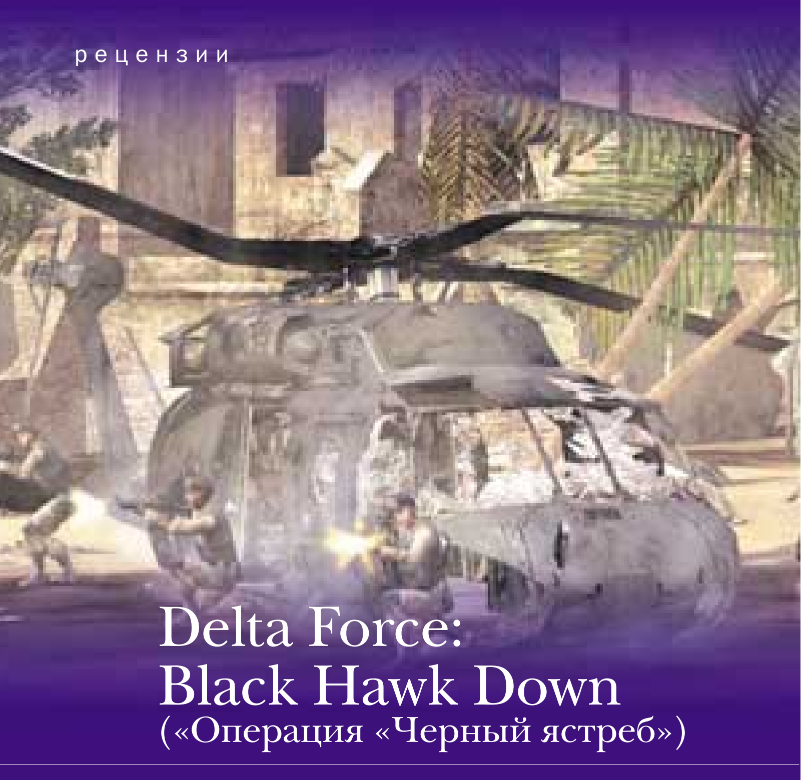
**Глубина и ощущение скорости на скриншотах достигаются отличной работой motion blur. А в игре он скорее мешает.**

**Пижонская «Альфа» любит эффектные заносы. Никакого выигрыша в скорости, просто для красоты.**

добного! Противники НИКОГДА не упускают возможности безо всякого формального повода намять нам бока в переносном смысле, да и в прямом тоже. Гонщики большую часть времени проводят в толкотне и нанесении увечий друг другу. И как же красиво Codemasters показывает нам эту не слишком преувеличенную травматичность кузовных чемпионатов: все панели корпуса изящно выгибаются, корежатся и выламываются ко всем чертям, двери распахиваются, и даже легкого толчка «в спину» порой достаточно, чтобы заднее стекло взорвалось тысячью осколков. И после этого перформанса с расчленением машина вовсе не чувствует себя инвалидом. Если, скажем, авто утрачивает мощное антикрыло — болиду с хвостовым оперением донести его до финиша почти нереально, — драматического снижения устойчивости автомобиля не наблюдается. «Шрамы» на кузове тем паче только украшают. Реально помешать победоносному шествию к клетчатому флагу может только потеря колеса. Но это все же редкость.
И тем не менее игра позволяет заезжать по ходу гонки в боксы для починки. Более того, некоторые этапы чемпионата (длиной от 5 кругов) требуют обязательного (!) пит-стопа — не прошедших техобслуживание дисквалифицируют. При таких правилах гоночная стратегия, хоть и примитивная, начинает играть значительную роль. Если оставаться на трассе, в то время как весь пелетон дружно потянулся в боксы, то можно наштамповать пару сверхбыстрых кругов в отсутствие трафика. В то же время есть опасность упереться в «круговых», подотставших после пит-стопа. И самое главное, правильную стратегию можно выработать только по ходу гонки, внимательно наблюдая по карте за кучностью соперников и оценивая свои результаты после каждого круга.

## О свойствах страсти

Сетовать на то, что театрализованное действо, разворачивающееся на наших глазах между гонками, безыскусно, прямолинейно и неинтерактивно, я думаю, не стоит. Рассказ о юной звезде автоспорта с трагической предысторией (гибель отца) и душещипательными эпизодами карьеры (жестокое соперничество с братом), как и ожидалось, относится к разряду тех, что профессионально создаются, чтобы тронуть сердца миллионов. Неоригинальный то есть. Конечно, авторы эксплуатируют всевозможную окологоночную тематику: Райан демонстрирует твердость характера в деловых переговорах со спонсорами, работает на публику, участвуя в пресс-конференциях. Позабавить игрока должна и романтическая линия повествования: а выльется ли флирт с дочерью босса команды во что-то «серьезное»? Не пугайтесь, все не так уж банально, но, пропуская видеовставки нажатием клавиши «Enter», мы, пожалуй, ничего не теряем. И то, что геймплей не завязан на сюжете, идет игре только в плюс.
Вкратце коснемся и того немногого, что идет в минус. Некоторое раздражение, которое вызывают компьютерные соперники, играющие с нами в поддавки в начальных «миссиях», сменяется праведным негодованием, когда к середине карьеры такое же несправедливое преимущество порой получают машины, управляемые ИИ. Спросите, как же это возможно? Очень просто: к примеру, нас сажают на Chevrolet Corvette Z06, который кидается в спин от каждого дуновения ветерка, а конкуренты между тем с нескрываемой легкостью «пишут» правильные дуги на овальных треках и сбрасывать скорость в поворотах до нуля, как это случалось на первых этапах, вовсе не намерены. Зная о бесчеловечной сложности всех американских трасс вообще, Codemasters даже придумала специальный бонус-код, помогающий застрявшим на этих этапах игрокам. Но получить его можно только индивидуально по e-mail или по телефону, став зарегистрированным пользователем. Код не лечит врожденные болезни физической модели TOCA, но он позволяет проскочить ненавистные овалы в два счета и забыть о них как о страшном сне. А о первых, пусть и по-детсадовски легких этапах Touring Cars будем еще долго помнить и возвращаться к ним в режиме Free Race (установив, конечно, уровень сложности на 100%). Ведь там участвуют головокружительная Alfa Romeo 147, дикий MG ZS и солнечная красавица Peugeot 406 Coupe. ◘



# Delta Force: Black Hawk Down
(«Операция «Черный ястреб»)

**Из золотых кирпичиков двух сногсшибательных демо-версий в финале собрали вещь четко второго эшелона. Black Hawk Down недурственно посмотреть и послушать, приятно попробовать ее многопользовательские удобства. Но просто играть — далеко не так интересно, как должно было бы.**

Шутер от первого лица

интерес 4.0

- сложность средняя
- графика 4,5
- сюжет 3
- музыка 4,9
- звук 5
- управление 4,5

www.novalogic.com/games/DFBHD
www.snowball.ru/delta5
разработчик и издатель (в Европе): NovaLogic (www.novalogic.com)
издатели в России: «1С» (http://games.1c.ru)
snowball.ru (www.snowball.ru/delta5)

**Системные требования**

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 733 (рек. Pentium 4 1400+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. GeForce3 с 64 Мбайт), DirectX 8.1, 6x CD-ROM, 750-1000 Мбайт на жестком диске.

## Нападение на полицейский участок 13

**И что забыли опустить в коробку с Black Hawk Down? В этот раз очень хотелось, чтобы все сложилось у девелоперов как надо, хотя слова «Delta Force» и «ожидание» давно уже странно употреблять в одном предложении. Но все-таки — шутер первого класса, блокбастер...**

Фраг Сибирский

Полдень. Звучит тематическая мелодия, «Черный ястреб» парит над городом, никогда не перегревается «Вулкан», улицы забиты темнокожим народом с автоматами Калашникова, в эфире рассыпается в похвалах меткой стрельбе командование, за десяток-другой скошенных мирных жителей денег не берут. Наверное, в точности так грезят себе рай американские морские пехотинцы...

### Время чудес

Это идеальный Black Hawk Down, уже успевший сформироваться у нас образ купированного и заскриптованного финиша хромой серии. Сверхзвук, суперкартинка, ни малейшего мозгового напряжения в боевых акциях, круглосуточные аттракционы из брукхаймеровского кино.
Сразу скажу, что звук никуда не делся. Предмет наибольших чаяний недовольно ворочается в крохотных околокомпьютерных динамиках, верхние частоты грохота и рокота не помещаются в пластмассовых «пищалках». Слушать это следует как минимум в арендованном кинотеатре. А по поводу пережеванной неоднократно графики сейчас меня теребят ровно два явления. Первое: девственная морровиндовская вода (в окрестностях Могадишо ее обнаружилось на удивление много), кипящая под пулями. Второе: перестрелка в сумерках, с расцветающими на стволах абсолютно достоверными языками пламени и прыгающими туда-сюда по улице удивительными отблесками. И то, и другое — нигде не виданное ранее маленькое чудо, при первом контакте с которым по спине не пробегают мурашки.
Ну и все прочее в вагоне и маленькой тележке. Вертолеты, бешеная пыль, хаотичные городские кварталы, низкокачественные модели оружия и людей... Кстати, при всем обилии обнаруженных в Black Hawk Down черных пятен я бы не отнес к их числу традиционные за-

**Великий Кадр #1. Сомалиец с РПГ в ценный момент катапультирования из взорвавшейся таратайки. Таратайки здесь лопаются, точно китайские хлопушки, от любой близко пролетевшей пули. Для бредовой полноты эффекта следует лишь сделать на каждой надпись «Молоко».**

**Рассветный патруль. В деревушках командование не устает выдавать новые цели миссии. Каждый убитый цивильный — новая цель задания. Какая? «Не убивать цивильных». На полном серьезе! Но вы подождите, подождите. Мне больше нравится другая, более специфическая цель: «не убивать пакистанцев».**

крытые помещения. Конечно, туннели под «русским посольством» словно бы перекочевали прямиком из Task Force Dagger в своей зализанной бестекстурности. Зато интерьеры всех дворцовых комнат фантастически детальны и хороши — достойное свершение для любой трехмерной игры, не говоря уж об измеряемых километрами картах масштабного шутера на движке от вертолетного симулятора.

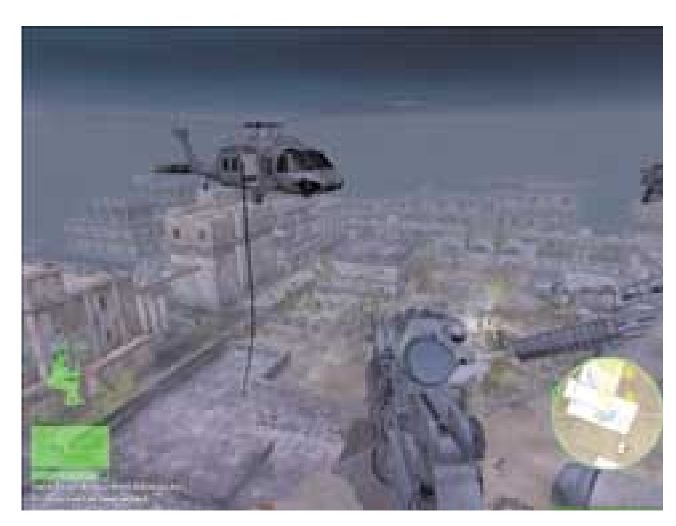
**Мнение об игре**

«Black Hawk Down — шутер с глубочайшим изъяном, выменивающий каждый миг неподдельного веселья на такой же временной отрезок жесточайшей фрустрации», — безжалостно судит мой злой брат близнец Скотт Озборн (Scott Osborne), сайт GameSpot (http://gamespot.com). И Нормандию он им тоже припомнил! Рейтинг: 5,6 балла из 10.

## Помни Аламо

Black Hawk Down — компьютерная игра в плохом смысле этого словосочетания. Как раз с такими развлечениями сравнивают, желая оскорбить, фильмы категории «Б». Неограниченный боекомплект у положительных героев? Бесконечный запас безликих негодяев? Повышенная взрывоопасность наделенных четырьмя колесами предметов окружения? Бредовые сюжетные мотивировки? Все имеется. Разработчики излишне нагнетают, возмутительно разнообразят жизнь, пересаживая нас на джип, вертолет, лодку, в эпилептическом ритме меняют эффектный рассвет на добротный закат, выдергивают из-под ног кропотливо выстроенные красивые уровни, наращивают грандиозность побоищ в геометрической прогрессии. «Около двадцати ополченцев с РПГ» из брифинга сигнализирует, что зашкалит за пятьдесят; «не более пятидесяти» намекает, что придется вырезать двести; «точное число неизвестно» железно заявляет, что счет пойдет уже на многие сотни... В однопользовательском режиме нас намерено атаковать вольной россыпью больше противников единовременно, чем в Battlefield 1942. По сравнению с Black Hawk Down какая-нибудь Soldiers of Fortune 2 — просто фильм Стэнли Кубрика. Демонстрируют слишком много и слишком быстро. Так нельзя. В результате вы благополучно забудете про свои ночные высадки на крыши домов, охоту на снайперов, рейды на «хаммерах» и речные эскапады. Считанные эпизоды не выветрятся до самого конца кампании. То, как шумный коллектив из трех сотен негров обложил вас в захваченном гараже, как они пролезали под полуопущенные двери и выстраивались в очереди к бойницам, а потом один смертник с

**Закатный патруль. Тот самый пляж, угнанный аж из самой Нормандии. Постоянный артобстрел, нервное ожидание в лодочке. Симптомы есть, а эффект далеко не тот. Может, дело в том, что в Black Hawk Down уж слишком все осязаемо?**



Великий Кадр #2. Камикадзе в процессе проламывания гаражной стены. Первая и последняя приятная неожиданность Black Hawk Down.

основательного разгона таранил стену на таратайке с пулеметом. Пожалуй, то, как вы с тремя напарниками вывели из строя генератор и методично аннигилировали весь персонал сомалийской радиостанции в образовавшейся тьме, налегая на прибор ночного видения и МП-5 с глушителем, а вслед за тем спасались бегством через весь город в героическом режиме «каждый за себя». И все. Делу могли бы помочь моментальные слайды, но разве их снимешь толком в безраздельной пыли от винтов?..

## Меньше, чем ноль

Авторы без стеснения расписались в вечной любви к Medal of Honor: Allied Assault. Они даже позаимствовали у Electronic Arts одну миссию (из решительно незапоминающихся) ЦЕЛИКОМ (самоубийственная высадка на заминированный пляж под ураганным обстрелом — в каждом Сомали есть своя Нормандия). Это ли не признак полнейшей творческой пустоты? Но в Medal of Honor существовала хотя бы некоторая видимость свободы: нас не заставляли двигаться по жирной зеленой линии от чекпойнта к чекпойнту (если с линии сойти, задание остановят, а самих посадят за дезертирство), выбирать из издевательски обширного по-

На этот раз высаживаемся не мы. Наша функция — фигурно плюхнуть вниз, на крышу, гранату из подствольничка. Что будет, если не плюхнем? Задание отменят. «За понесение потерь десантным взводом». Хотя они все, как уже говорилось, практически бессмертны...

левого склада единственный заказанный огнестрел (операцию по какой-то таинственной причине можно завершить только и исключительно с пулеметом М-60), запускать скрипты собственноручным нажатием backspace (неуязвимые, как в плейстейшеновской Lord of the Rings: The Two Towers, напарники наконец-то перестанут толкать в спину в решающий момент выцеливания и начнут шумно и бестолково хоть что-то, но штурмовать)... Сочетание жестких принципов Delta Force с откровенной аркадностью... Это унизительно. Более того, для стриженного под ноль аркадного шутера Black Hawk Down избыточно сложен. Даже в легчайшем весе на ограниченном пайке сохранений убивают практически всегда. Пока не отыскан секретный обходной маршрут, пока не применено по всем правилам выглядывание из-за угла или хитроумный перекат со стрельбой, пока не сброшена ослепляющая граната на замаскированную вражескую огневую точку, пока не использован загодя подствольник, пока...
Пока не научишься забиваться в щель во время разборки в очень замкнутом пространстве (участвуют человек тридцать) и колотить в спину всех пробегающих мимо, расстреливать ослепленных из пистолета, ползти по трупам, ставить дымовую завесу до того, как взгромоздишься за станковый пулемет пятидесятого калибра. Реагировать на происходящее не успеваешь; надо ЗНАТЬ, что случится через секунду. Вся механика игры оптимизирована под непрерывное умирание: особо невыполнимые задания можно откладывать в штрафные, на потом; сохраненную позицию восстановить проще, чем выщелкнуть патрон из обоймы; чтобы перезапустить миссию в самые сжатые сроки, не следует ждать даже начала гибельной анимации, в которой боец то сползает головой вперед в люк бронетранспортера, то крутится веретеном, то падает на спину и некоторое время сучит ногами. Я бы приветствовал (честно) подобную «убийственность» в серьезном тактическом шутере. В скоростном же аттракционе смерть нон-стоп до неузнаваемости дробит и без того фрагментарное действие. Знаете, почему запомнились именно две вышеприведенные батальные секвенции? Там был самый высокий шанс выжить. Очень обидно, что отменный графический движок, могучий звук и народная африканская музыка из Голливуда (единственный параметр, по которому Black Hawk Down превосходит Raven Shield), правильно ориентированный сценарий (все, конечно же, хотят поскорее добраться до заданий из фильма), мультиплейер (кому он нужен без целительного «кооператива»?) и что там еще... так и не дают игровой суммы. Создавали дорогостоящую видимость тактического шутера Delta Force, а получилась дорогостоящая видимость шутера вообще. Честное благородное, гораздо лучше, когда болезненная внешность подпирается средствами искреннего геймплея, как во «Вьетконге». Тот еще рейтинговый ровесничек...

# Master of Orion 3

**Смерть наступила в результате асфиксии собственными возможностями.**

## Беспилотный модуль

Уважаемый Сергей Павлович! Я знаю Вас как талантливого ученого и мудрого руководителя. Я знаю Вас также как честного и принципиального человека, который не меняет однажды принятых решений. Я пишу это письмо с единственной и последней надеждой: пожалуйста, отмените операцию. Не отправляйте меня в космос.

Олег Хажинский

Походовая космостратегия

интерес 3.9

| | |
|---|---|
| сложность | высокая |
| графика | 3 |
| сюжет | 4,5 |
| музыка | 4,2 |
| звук | 3,8 |
| управление | 4,3 |

www.masteroforion3.com

разработчик: Quicksilver (www.quicksilver.com)

издатель: Infogrames (www.infogrames.com)

**Системные требования**

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium II 300 (рек. Pentium III 500), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1, 6x CD-ROM, 800 Мбайт на жестком диске.

**Дополнительная информация**

Windows 95 и NT 4.0 не поддерживаются. Разработчики не гарантируют работоспособность игры после переключения задач с помощью Alt-TAB.

Предвижу Ваш вопрос относительно результатов деятельности комиссии. Да, люди и псилоны по странному стечению обстоятельств оказались в одной группе. Вместе с остальными членами я подписал этот документ, растерявшись в девятнадцати базовых характеристиках, где «экономика» соседствовала с «креативностью».
Выбор расы был, есть и остается весьма ответственным шагом, хотя никто не отменял сформулированное еще Кибальчичем правило: агрессивные расы хороши в маленьких галактиках, наукоемкие и шпионоцентрические — в больших. В отличие от западных аналогов здесь невозможно создать сверхрасу лишь за счет уменьшения очков победы. На каждое преимущество игроку приходится выбирать недостаток — мучительный и трудоемкий процесс, приведший многих хороших инженеров на грань нервного срыва.
Да, были и успешные решения. Впервые нашими специалистами были опробованы и внедрены в эксплуатацию спиралевидные галактики, создающие дополнительные стратегические возможности для внимательных игроков. Звездные системы были соединены «трассами», обеспечивающими быстрое перемещение космических судов.
Однако на местах, как это всегда бывает, начались перегибы. Каждый подрядчик пытался тянуть одеяло на себя. Мало того что всякой звезде было выдано до восьми планет, на каждой планете пришлось выделить несколько десятков регионов, подлежащих застройке. Так родились военная зона, зона отдыха, промышленная зона, зона добычи и прочие. Предполагалось, что игрок

будет заниматься строительством объектов на каждой планете, но, согласитесь, разве возможно уследить одновременно за двумя сотнями планет? Нет, нет и еще раз нет! А значит, в Проекте использованы элементы, заведомо неподконтрольные игроку. Зачем? Кому это было нужно, Сергей Павлович?

### Масса

Я помню день первых полевых испытаний. Вертолет доставил Вас за пять минут до начала: белый китель, трость с набалдашником из слоновой кости, ухоженные руки. Интерфейс управления даже опытному игроку тогда казался почти непостижимым. Помните, как запаниковал, забился в истерике молоденький парнишка, рецензент? Вы тогда мягким движением руки оттеснили его в сторону (несчастный был сразу уведен сотрудниками службы безопасности и больше никогда не появлялся в этих стенах) и в каких-то три или четыре приема сумели поставить в очередь на строительство два колониальных корабля. В шквале аплодисментов разве кто-нибудь разглядел бессчетное количество выползающих меню, которые притаились в ожидании своего часа? После каждого хода (на вашем Pentium 2.4 расчет всех деталей занимает столько же времени, как и на моем?) игра генерирует Sitrep — сводку последних новостей. Событий бывает так много, что в игру встроена система защиты от генерируемого ею же «спама» — игрок может отказаться от подписки на неважные, средней важности и очень важные сообщения, равно как на сообщения о технологических прорывах и завершении строительства экспедиционных корпусов. Более того, в игре предусмотрен будильник, который (уж не для побудки ли заснувшего от скуки?) должен напоминать утонувшему в серо-голубом зазеркалье игроку о беспощадной реальности.

### Электронный ИИ

Ваша многочисленная челядь наверняка растрезвонила о бесконечных возможностях электронных наместников, что расставили свои невидимые сети в каждой звездной системе. Разумеется, нормальный человек не в состоянии уследить за всем многообразием технологических процессов, протекающих в чреве известного вам устройства. Понимая это, авторы придумали механические костыли — наместников. Они расползлись по всей галактике, оккупировали каждую планету. Безликие и бестелесные, они взяли под контроль все органы государственной власти: планетарную экономику, вопросы строительства, научную деятельность. Откройте документацию на странице 119. Читайте: «Ваш наместник на планете в некоторых случаях может вести строительную деятельность, не посвящая вас в детали». Только представьте себе: наместник получил ваш приказ повысить индустриальную мощь планеты. В сложившихся условиях дефицита земли он не в состоянии это сделать. И тогда он обращается с запросом к ученым: нет ли среди технологий будущего такой, чтобы высвободить место или создать новые площади? Ученые отвечают положительно, и тогда наместник выступает с ними в сговор и на несколько делений без вашего ведома изменяет установленный вами же научный бюджет. Через тридцать или сто лет ваша установка будет выполнена. Так сделает один наместник, второй, третий... Ожившая обратная связь замыкается сама на себя. Игрок становится лишним — его действия подвергаются оценке, обсуждаются и корректируются. Даже кнопка отключения ИИ на планетах не устраняет его полностью. Электронный наместник продолжает работать по ему одному известным законам.

Именно эта самодеятельность вкупе с неочевидными мотивами заставляет меня просить Вас об отсрочке старта. Сложность экономической системы в сочетании с выкрутасами «автопилота» лишает нас всякого желания разбираться во внутренней механике игры. И это самое страшное.

Доверившись наместникам, мы начинаем плыть по течению. Оскопленные соперники лишают происходящее остроты. Попросите своих людей провести эксперимент: пускай они запустят игру и, ничего не предпринимая, двести или триста раз нажмут на кнопку «Конец хода». Вы увидите, как растет ваша империя: созданные наместниками суда начнут колонизировать ближайшие

Вступительный ролик к игре оказывается неожиданно динамичным и ярким. К сожалению, сам Master of Orion 3 не может похвастаться ни тем, ни другим.

Процесс создания собственной расы может занять годы и не привести к однозначному результату — в новой игре на каждый плюс приходится выбирать свой минус.

Звездные системы соединены теперь «трассами» — это помогает сделать поле боя чуть более линейным, а поведение соперников — предсказуемым.

Дипломатический словарь Master of Orion 3 весьма богат, да и тем для разговора у межзвездных посланцев предостаточно.

миры. На орбитах планет скоро появятся боевые корабли и космические станции. Ученые станут докладывать о совершении новых потрясающих открытий. Наместники непременно используют их в своей практической деятельности. Через некоторое время игра закончится победой одного из участников. Вполне возможно, это будете Вы.

### Нет чувств

Сергей Павлович, я пишу эти строки под мерное биение метронома. Это обратный отсчет. Только в Вашей власти остановить его, обратить время вспять. Мы совершаем ужасную ошибку, отпуская игрока неприкаянно бродить по галактике, перетекая из одного подменю в другое.

Чем ему заняться? Покровительствовать наукам стало неинтересно. Изобретений так много, что ученые иногда сообщают о нескольких прорывах за один ход. Статичная картинка, сухая аннотация и весьма неочевидные способы применения — неужели это все, на что мы способны?

Дизайн кораблей окончательно автоматизирован. Нажатием кнопки все самые последние достижения военной мысли помещаются в указанный корпус, и вот уже наместники приступают к строительству новой модели. Конечно, Вы можете отключить автоматику и создать новый прототип самостоятельно, но разве есть в этом смысл?

В новой игре корабли-одиночки перестали играть сколько-нибудь заметную роль. Чтобы побеждать, необходимо объединять корабли в кластеры. Убогие (простите меня за эту дерзость, но я так и сказал Глушко на вчерашней планерке) тактические битвы не позволяют составить мнения об эффективности того или иного оружия. Невнятные воксельные модели кораблей не отличаются друг от друга. Кто стреляет, с помощью какого вида оружия — совершенно не ясно. Десять минут маневров и обмена выстрелами при минимальном участии полководца. Разве об этом мы мечтали тогда, на даче у Келдышей?

### Низкий старт

Билл Фишер, основатель и президент Quicksilver, как-то признался мне в кулуарах конференции инженеров-нефтяников: «Когда задача заключается в «моделировании галактики», не так-то просто удержать свое воображение в узде». И в этом кроется корень ужасной ошибки. Никто не просил нас «моделировать галактику». Задача была совсем другая: сделать игру, в которой мы смогли бы провести ближайшие три года. К сожалению, нам это не удалось. Захваченные потоком воображения, мы создали механического монстра, который едва не сожрал нас с потрохами. Испугавшись содеянного, мы с непозволительной поспешностью (сроки, бюджет!) стали избавляться от деталей здесь и там, пока от игры не остался лишь скелет — абстрактный набор меню, скрепленный волей зарвавшихся наместников. В корзину вместе с очевидно ненужными вещами отправилось множество ценнейших разработок, например, Imperial Focus Points, о которых я писал Вам в одном из прошлогодних отчетов. Именно эта система, возможно, была тем стержнем, вокруг которого должна была строиться игра. А может, стержня никогда не существовало. Мы уже никогда не узнаем об этом...

Ракета стоит на стартовой позиции. Еще немного — и отпрянут в ужасе опорные мачты, выпуская монстра на свободу. Расстройте старт, прошу Вас! Пора заканчивать — дверь скоро треснет. Знакомая медсестра поклялась мне доставить Вам письмо не позднее сегодняшнего полудня. Для себя не прошу ничего. Прощайте!

С уважением,
всегда ваш Юра. ◘

**Мнения об игре**

«Ваш наместник на планете предпочитает, чтобы вы не вмешивались в его дела. По его мнению, задача игрока — периодически нажимать на кнопку «Конец хода», что позволит компьютеру вернуться к пережевыванию бесконечных цифр», — остроумно замечает Джон Смит из Quarter to Three (www.quartertothree.com).

Сайт GameSpot (www.gamespot.com) беспощаден: «Master of Orion 3 в исполнении Quicksilver — самая сложная игра за всю историю существования межзвездных походовых стратегий. При этом в ней не хватает многого, что сделало предыдущие части сериала классикой».

**Кооператив имени Большой Мамочки — образец правильной кроссплатформы и неоднократный призер международных фестивалей кантри-музыки! Но, к сожалению, не без изъянов.**

Аркада

интерес 4.3

| | |
|---|---|
| сложность | средняя |
| графика | 3,7 |
| сюжет | 4,5 |
| музыка | 3 |
| звук | 3,5 |
| управление | 4,5 |

www.bigmuthatruckers.com
разработчик: Eutechnyx (www.eutechnyx.com)
издатель: Empire Interactive (www.empireinteractive.com)
издатель в России: «Акелла» (www.akella.ru)

**Системные требования**

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium III 700+), 96 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.1, 8x CD-ROM, 1 Гбайт на жестком диске.

# Йе мамма

## Пестициды возьмете? Ага, концентрированные. Полная цистерна. Почти даром. Шестьдесят пять. Yep, заметано. Тааак. У вас тут, говорите, ферма? Тоже мне фермеры, гы-гы... Молоко? Ну да, беру. Заливайте. Ага, прямо туда и заливайте. Мыть? Две двести? Нет, мыть не надо.

Михаил Бескакотов

«Дальнобойщики» отдыхают, честное восемнадцатиколесное. Остальные игры с участием ревущих Mack-монстров в расчет не берем, ибо принадлежат они поголовно автогоночному .EXE-департаменту и развлечь нас куплей, продажей и перевозкой всякого ненужного барахла не в состоянии. То ли дело Big Mutha Truckers! Эта незатейливая забава построена не столько на подсознательной тяге человечества к очень большим автомобилям, сколько на известном каждому депутату основном экономическом законе. Купил жевачка дешево — продал жевачка дорого. Карашо!

### Запах д.

Несколько лет назад фирма Eutechnyx поймала свою волну и настругала какое-то совершенно дикое количество невменяемых гоночных игр для PSX. Но озарение все-таки пришло, и ребята непринужденно сработали Big Mutha Truckers, не просто рейсинг, а целый симулятор неумытого реднекского семейства, промышляющего грузоперевозками. Да такой, что оторваться некоторое время абсолютно невозможно. Почему? Всему виной патологическое желание заработать несметную сумму виртуальных денег. Явление точно такого же порядка, как и «вещизм» в РПГ. Штука, от которой нет лекарств. Вспомните, как вы просиживали дни и ночи за двухмерной нечеловечески аддиктивной Death Rally, собирая медяки на самую-самую машинку, самые-самые комплектующие для нее, самое-самое первое место в турнирной таблице... Или возьмите непревзойденную NFS: Porsche Unleashed, или незабвенный Street Rod 1989 года рождения, или мотоциклетную панк-аркаду Road Rash, или даже Gran Tourismo с вражеской Играй-Станции... Надеюсь, все согласны, что гонки и деньги — братья навек?
А теперь напрягите память и вспомните еще один шедевр — Redneck Rampage. Да-да, тех самых вечно пьяных кретинов. Теперь-то мы знаем, откуда у этой деревенщины коврижки на спиртное!

### Дом Большой Мамочки Inc.

Это только у нас про колобков. Настоящие американские сказки начинаются так: однажды утром Мамаша вышла на крыльцо, бубухнула своей любимой двустволкой в голубые небеса отчей арканзасщины и объявила, что ровно через 60 дней передаст свой руководящий пост в руки самого прозорливого из ее ленивых детей-недоумков. Отпрыски почесали дремучую щетину, попадали в машины и покатили по окрестностям в поиске легких денег. Тут вожжи переходят в наши, крепко сжимающие модный виброгеймпад, руки.

Выбирать из четырех придурков можно с закрытыми глазами, потому что ассоциировать себя с любым из них откажется всякий разумный человек. Мне достался долговязый растаман со свисающими из-под ковбойской шляпы дрэдами, тощей пачкой наличности в кармане и фурой с гадким кукурузным пивом (гордостью нации). И все завертелось.

Приключения начались сразу за пределами маминой автостоянки: автолюбители, все как один, ехали по встречной, совершенно не реагировали на сигнал и не желали уступать дорогу. Со всех сторон атаковали назойливые байкеры, без стыда и совести берущие на абордаж мою драгоценную повозку, сумасшедшие полицейские устраивали засады за каждым поворотом... А приехав, наконец, в пункт назначения, я обнаружил, что ремонт развалюхи будет стоить ровно в три раза дороже, чем я могу себе позволить. Очередное откровение настигло меня в магазине запчастей, где за апгрейд клаксона попросили ровно полмиллиона долларов.

**Ни в коем случае не делайте максимальный апгрейд двигателя, не позаботившись о спойлере: грузовик будет в буквальном смысле вырываться из-под собственной поклажи и задирать нос. Фарфор династии Минь вы тогда точно не довезете.**

### Купипродай

Несмотря на откровенно раздолбайский характер, Big Mutha Truckers требует от игрока нескромных для гоночной аркады усилий. Пять городов, равноудаленных от мамашиного гнезда, суть пять торговых точек, снабженных автосервисом и баром. И везде разные цены, за которыми надо уследить, вовремя отреагировать на изменения, сменить тип прицепа (выбирать можно из рефрижератора, цистерны и

Редкая встреча! Обычно конкуренты пропадают невесть где, а затем съезжаются под крыло к Мамочке доверху груженные банкнотами.

фуры), рассчитать количество топлива и запас прочности железного монстра, выгадать самые лучшие цены на запчасти… Мне стыдно признаться, но я нашарил в дальнем ящике авторучку и принялся вести мудреную бухгалтерию. Здравствуйте, приехали, вот вам и аркада. Эти покатушки на счет «раз» способны заменить вашу любимую настольную игру «Монополия», не теряя при этом своего лица и обходясь без намека на серьезность!

А как вам понравится, например, оперативная подборка графиков, отражающих положение дел на рынке? Деловая Мамаша готова предоставить подробный экономический отчет в любой день. Она же следит за успехом остальных отпрысков, которые не теряют времени и под контролем ИИ носятся резвее московских торговцев кожаными куртками. И кто как не обожаемая Мамочка напомнит о «левых» приработках, которые иногда раздают «своим» людям бармены каждой из пяти локаций? Очень, надо сказать, выгодно: заказ покорежить десяток встречных автолюбителей равен двум, а то и трем дням, убитым на продажу арматуры и фруктового сока. Собрав сколько-нибудь приличную сумму, начинаешь думать об усовершенствовании своей рабочей кобылы, но стараешься особо не увлекаться — сумма наличных, лежащая в кармане в текущий момент времени, влияет на место в «турнирной» таблице…

### Приехали

И самое главное, что ездить безумно весело! Единственный уровень игры, как ни крути, невелик, и заучить каждый поворот не составит большого труда. Вы будете как сумасшедший носиться по сельской местности, научитесь эффектно стряхивать с прицепа назойливых байкеров, делать crash-комбо из трех-четырех встречных редненков на «жыгулях» (тоже деньги), освоите виртуозную парковку (тоже, как ни странно, деньги), не будете обращать внимания на не первой свежести графику, дурацкую музыку по местному радио… Словом, будете с удовольствием играть ровно до того момента, когда поймете, что пора перестать торговать виртуальными помидорами, встать со стула и заработать себе денег на путешествие к морю, машину с кондиционером и акустику Focal.JMLab Grand Utopia, которая чудо как хороша.

## СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

купон участника лотереи

ФИО

Адрес | Индекс

E-mail

Телефон

Заполнив этот купон и выслав его в наш адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE, вы можете выиграть главные призы лотереи, а также игры от ведущих российских издателей. Не забудьте сделать на конверте пометку "Счастливый УЧУ"!
Фамилии победителей розыгрыша будут опубликованы в следующем — июньском (#6'2003) — номере журнала.

▲ Данный купон участвует в шести розыгрышах лотереи "Счастливый УЧУ"!

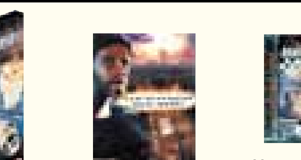
Saitek

❍ **P3000 Wireless Pad & Docking Station**

1) А.С. Будылин, г. Нижний Новгород
2) Д.К. Мокряков, г. Одинцово МО

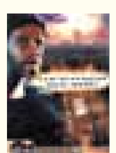
❍ **P2500 Rumble Force Padz**

1) А.И. Андреев, г. Серпухов МО
2) В.Н. Кудрявцев, г. Таганрог

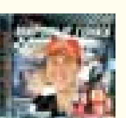


Игра "Противостояние IV" (DVD-бокс)
А.С. Анашкина, г. Петрозаводск

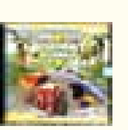
Игра "Hover Ace" (DVD-бокс)
Т.Ш. Самудов, г. Каспийск, Дагестан



Игра "Чёрный Оазис" (DVD-бокс)
1) А.О. Газок, г. Хабаровск
2) А.В. Фомин, г. Томск

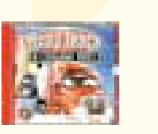


Игра "Мировые гонки" (jewel-бокс)
А.Ф. Зикратый, г. Остров Псковской обл.

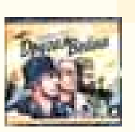


Игра "Кряки и Плюхи вступают в гонку" (jewel-бокс)
К.А. Шевченко, г. Челябинск

Игра "HomePlanet" (DVD-бокс)
О.А. Чапурин, г. Москва

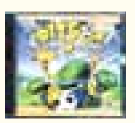


Игра "Hard Truck: 18 стальных колес" (jewel-бокс)
Ю.А. Юркин, г. Москва



Игра "Другая война" (jewel-бокс)
Е.С. Давыдов, г. Саратов

Игра "Heroes of Might & Magic: The Gathering Storm" (jewel-бокс)
Н.И. Ткаченко, г. Сергиев-Посад



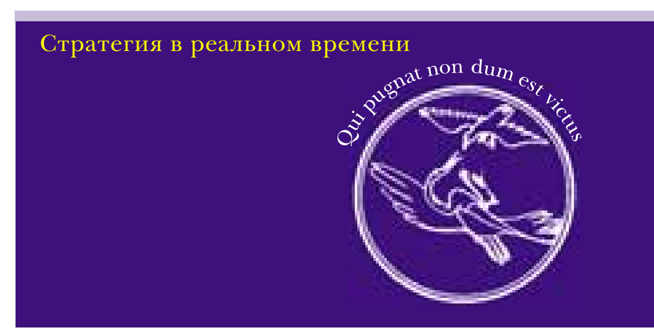
Игра "Футбол: Кряки против Плюхов" (jewel-бокс)
А.Б. Доржиев, г. Тында Амурской обл.

Игра "HomePlanet" любезно предоставлена компанией «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru).

# «Противостояние: Азия в огне»

**Хардкорная конверсия игры «Противостояние-4». Кроме того, единственная на текущий момент RTS-игроизация азиатских военных конфликтов второй половины XX века.**

Стратегия в реальном времени




интерес 3.6

- сложность высокая
- графика 3
- сюжет 4
- музыка 4
- звук 4,3
- управление 4,5

www.russobit-m.ru/rus/games/ssasia

разработчик: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

издатель: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

**Системные требования**

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 333, 64 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, 350 Мбайт на жестком диске, DirectX 8.0+.

## Своими руками

**Лучшей подводки к данному тексту, чем материал «СаМОДеятельность» за авторством дорогого Олега Михайловича, опубликованный на стр. 36 в февральском .EXE, и пожелать нельзя. Как прочтете — возвращайтесь.**

Александр Металлургический

История проекта «Азия в огне» красива и поучительна, как любая из сказок Шарля Перро: изначально скромный мод, создаваемый представителями российской SS-community (ареал обитания — www.sudden-strike.ru) при содействии котов-в-сапогах (основное место работы — игростудия Fireglow) и доброй феи (в роли феи — «Руссобит-М»), из немытой золушки превращается в приличную девушку, которую не стыдно привести в дом и показать родителям. После этого можно и жениться — то есть игру честно «озолотить» и продавать всем желающим. Вы удивлены? Напрасно, ведь подобный прецедент состоялся еще год назад. Нет, добрая фея, не отнекивайтесь, мы знаем, что тиражирование модов для вас — дело обычное: «Противостояние-3: Второе дыхание» все еще на нашем чутком слуху. Снова, медленно и по слогам: «Азия в огне» — это «Противостояние-4, версия 2.2», развинченная народными и не очень умельцами на отдельные части, после чего заново собранная. В итоге — самостийная игра на заслуженном движке, более чем достойная пристального внимания.

### Люди дела

«Азия» — проект, взращенный на одном лишь энтузиазме, а энтузиазм в голом виде — зрелище не для слабонервных. Движок, которому уже давно пора пылиться на полке в антикварной лавке, вновь подвергся сотне подтяжек — добрые коновалы перекроили все, что нашли и до чего смогли добраться. Три сотни Мбайт оригинальных графических и звуковых файлов узнали на собственных шкурах, что такое тотальный ремастеринг. Один лишь дизайн-документ был переписан с нуля двадцать раз — ведь совершенству нет предела... Кроме того, азиатские творцы показали себя ярыми поборниками реализма. Когда полгода назад в недрах «Противостояния-4» они обнаружили вопиющую близорукость танков, крейсерскую скорость пехоты и недостачу трех снарядов в

боекомплекте КВ-1, их возмущению не было предела. «Какая такая играбельность? Какой-такой баланс? Знать ничего не желаем! Даешь!» — скандировали они, размахивая конструкторскими спецификациями. Но это в прошлом, теперь же справедливость восторжествовала, и все участники маппет-шоу насильственными методами приведены в соответствие с собственными оригиналами. И?

Priest (вверху) в прямом смысле слова отправляет грешников в ад.

С непривычки тяжело. Если в мрачной действительности танк бьет в яблочко на 2 километра — значит, так оно и будет. Осколочный снаряд навеки успокаивает сразу полтора десятка пехотинцев — в этом вы тоже убеждаетесь быстро. Жизнь юнита в таких условиях измеряется долями секунды — именно столько времени нужно куску метала, чтобы проделать путь от орудийного дула до несчастного статиста, замешкавшегося в перекрестье прицела. Чаще всего вы даже не увидите, кто положил ваших подчиненных, — «туман войны» надежно укрывает вражеских «хитманов» от недоброго взгляда. Им нет дела до вашей беспомощности. Хотели воевать «по-настоящему» — извольте.

Сложность зачистки территорий усугубляется грамотным дизайном миссий: в процессе прохождения любой из четырех кампаний постоянно напарываешься на многочисленные военные премудрости, обращенные против тебя самого. Все стратегически важные точки контролируются, подходы к ним отлично просматриваются, кругом щедрою рукой разбросаны мины, на высотах расселись стайки артиллеристов, за горой

Плавающие танки и БТРы — гордость египетской армии. Made in USSR.

притаились ждущие зеленого свистка танки... Товарищи офицеры, это хардкор.

## Ежик в тумане

Хардкор, да еще какой — многие ли из вас готовы в течение всей миссии наблюдать «туман войны», из которого время от времени крепко прилетает? Не спасают ни бетонные укрытия, ни стальная броня — подотчетные твари бессовест-

Появление тактических бомбардировщиков всегда сопровождается смачными взрывами. Пироманы.

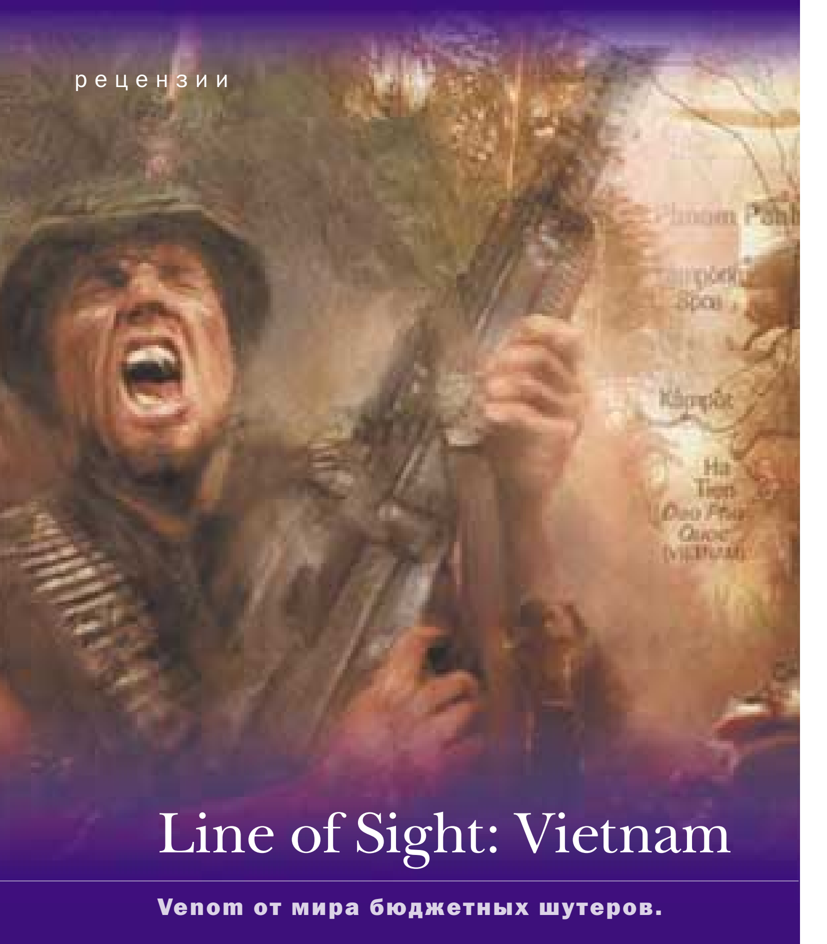
но отходят в мир иной, оставляя собственного командира одним в поле воином и круглым сиротой. Порой дело доходит и вовсе до идиотизма: вконец осатанев от постоянных перезагрузок, вы хватаете в охапку все доступную артиллерию и начинаете вслепую садить по окрестным кустам, надеясь таким вот варварским способом избавиться от партизан и кемперов. Помогает слабо — обеспечивает неплохой выход эмоциям, но чревато неприятными последствиями. После обильного паропускания окружающая местность являет собой пародию на обратную сторону Луны (некрасиво, согласен), а ящики с боеприпасами демонстрируют днища (и это нехорошо, да). Из многочисленных воронок, оставленных гаубичными снарядами, выползают помятые вражьи атьдватики (тоже зрелище не аппетитное) и бодро чешут забивать прикладами беззубого мамонта. То есть вас.

Иногда события принимают несколько иной ход: случайная чугунная болванка, запущенная в свободный полет вашими артиллеристами, запросто может уничтожить mission goals задолго до установления визуального контакта, и все хитрости и подлости, приготовленные для вас дизайнерами миссий, остаются без должного внимания. Зато реализм на уровне Эйфелевой башни. Абсолютно то есть запредельный — вы о таком даже мечтать боялись.

Положение несколько спасает авторский подход к устройству кампаний: даже позорно проиграв какую-нибудь зубодробительную миссию, можно перейти к следующему заданию. Однако разработчики честно предупреждают: имеет место быть нелинейность кампании, и недобитые на ранних этапах враги впоследствии еще не раз насыплют вам перца под хвост. Так что имейте в виду!

## В тылу врага

Подводя итог, следует отметить вот что: ни в коем случае не следует начинать знакомство со славной RTS-серией «Противостояние» с рецензируемого продукта. «Азия в огне» слишком сложна для неофита и недостаточно смазлива внешне, чтобы завлечь случайного прохожего. И если заслуженные «противостояльщики» стойко перетерпят отсутствие даров цивилизации, то остальные предпочтут пасть жертвами дьявольского обаяния «Блицкрига».



# Line of Sight: Vietnam

**Venom от мира бюджетных шутеров.**

интерес 3.0

- сложность низкая
- графика 3,6
- сюжет 2
- музыка 4
- звук 3,9
- управление 4

www.n-fusion.com/vietnam.html

разработчик: nFusion Interactive (www.n-fusion.com)

издатель: Infogrames (http://us.infogrames.com)

**Системные требования**

Windows 95/98/2K/XP, Pentium II 550 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0, 8x CD-ROM, 520 Мбайт на жестком диске.

## Снайпер

**Поднимем бокал за неугасимых борцов с гидравлическим прессом строго лимитированного бюджета... Пламя в сердцах не погасить унизительными ценниками на коробках. nFusion Interactive продолжает гнуть свою линию: value title — это звучит гордо!**

Фраг Сибирский

Уж мы-то с вами, коллеги, будучи признанными знатоками трэша, хорошо знаем, КАКИЕ весенней воды бриллианты скромно дожидаются своего часа на полках между Cabela's 4x4 Off-Road Adventure и новым «Охотником на оленей».

Line of Sight: Vietnam — виртуозное транспонирование на наши голубые мониторы скверного голливудского фильма о снайперах, выполненное силами скромного движка (прозрачная растительность, слегка подсвеченная вода) и средствами более-менее отлаженной в Deadly Dozen и сиквеле боевой тактической схемы.

Вещь прежде всего коллекционная — тонких жанровых ценителей для. Я, например, полжизни мечтал повстречать на узкой трехмерной дорожке игропродукта равных художественных достоинств киномэтра Луиса Ллосу и Тома Бэринджера, эстетично обмазанного собачьими экскрементами...

Мало того что разработчики дарят нам драгоценный снайперский шутер (отдам правую руку) — это еще и снайперский шутер про Вьетнам (отдам левую). Двойное попадание в нервный центр киномана! Из жизненно важных вьетнамских реалий в Line of Sight имеются: политруки, вертолеты, артобстрелы в ночи, невинные мирные жители, буддийские развалины, хриплый голос за кадром, незримый враг. Очень не хватает: горящих домиков, напалма, рока, сайгонских проституток.

И не смотрите вы на смурные рейтинги, не сравнивайте с эпическими экшенами на соседних страницах. Зато идея, идея какая!

### Ночные пластуны

Не утруждая себя творческим самокопанием, волшебники из nFusion взяли классическую Deadly Dozen — и рубанули по ней... Откромсали многое. И очень даже правильно поступили. Идиотскую тройку «сподвижников» сократили до одного наводчика, вышвырнули на свалку бездарные автомобили, отказались от географической свистопляски. Двенадцати

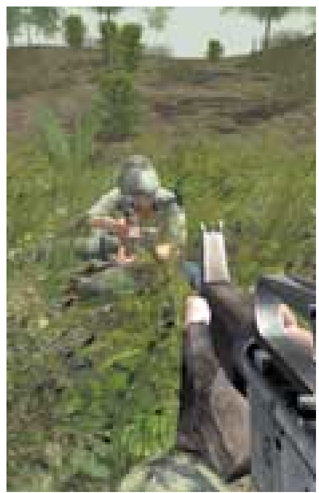
(как всегда) уровням Line of Sight присущ ровный, осторожный, экономичный дизайн. Кругом джунгли, но это разные джунгли: чуть-чуть штрихов — смена погодных условий, освещения, спонтанное поредение растительности, умело возведенные руины — и каждая карта вполне узнаваема, неповторима. А я-то все ждал, когда за поворотом в очередной раз распахнется заснеженная Аляска...

вия с отказывающимися пригибаться кретинами. Теперь все предельно просто. В бою ориентируешься по вспышкам выстрелов — надо, как в тире, исхитриться погасить все вражеские выхлопы в зарослях и при этом не дать вьетконговцам засечь свое местоположение. Для чего после каждого выстрела шустро отползаем по мокрым листьям. Несколько интереснее на сравнительно открытой местности: автоматчики, расстреляв весь боекомплект, с лязгом выхватывают здоровенные мачете и ломятся за нашим скальпом. Их снимает наводчик — суровый молчаливый мужчина с М-16. Патроны и СВД с тел собирать не надо. Изобретать маршруты ни к чему. Особо всматриваться в колышущееся окружение не за чем: враги все равно мажут, а стреляющий вторым получает преимущество — он уже видел заветную вспышку. Собственно, больше вообще ничего не надо — знай себе постреливай да выполняй линейные задания. Факультативно ликвидируй, сопровождай, спасай, вызывай на себя... Полнейшая снайперская нирвана. Deer Hunter про людей.

## Осиное гнездо

Но все же, все же... В активе Line of Sight одно из самых счастливых моих воспоминаний о КИ: ночной (глухая тьма) прорыв через вражескую территорию. Карманы набиты секретными документами, впереди незнакомые лощины, прицел собирает и фокусирует холодный звездный свет, повсюду несметные полчища вьетконговцев: бегут они наугад, стреляют тоже наугад, трассирующие то далеко, то совсем рядом, а отстающего наводчика терять ни в коем случае нельзя — миссию самым возмутительным образом не засчитают...

Откройте материал по «Вьетконгу», отыщите разбившийся вертолет и найдите десять отличий. Почему-то в играх о Вьетнаме геликоптеры попадаются чаще всего в таком вот непотребном виде...



Свои АК вьетконговцы перезаряжают подчеркнуто неторопливо. И вот еще что: первые два задания в Line of Sight вводные, НЕ снайперские.

Та самая роскошная ночь. Перед охотой.

Но столь жестокая правка с сокращениями даром не проходит. Почти загубленным оказался звук (джунгли музицируют далеко не так здорово, как должны бы. Пропали многие эффекты: к примеру, звенящие болота из тропиков Deadly Dozen... Остался разве что шорох листьев под дождем), а оркестровый шум едва-едва дотягивает до «Хищника». Уволены исторически достоверные модели оружия (над местным «Токаревым» вряд ли всплакнет бывалый морской пехотинец). Вылетела в трубу большая часть геймплея: вся тактика, все засады, залповый огонь и упоительная сложность взаимодействия с отказывающимися пригибаться кретинами.

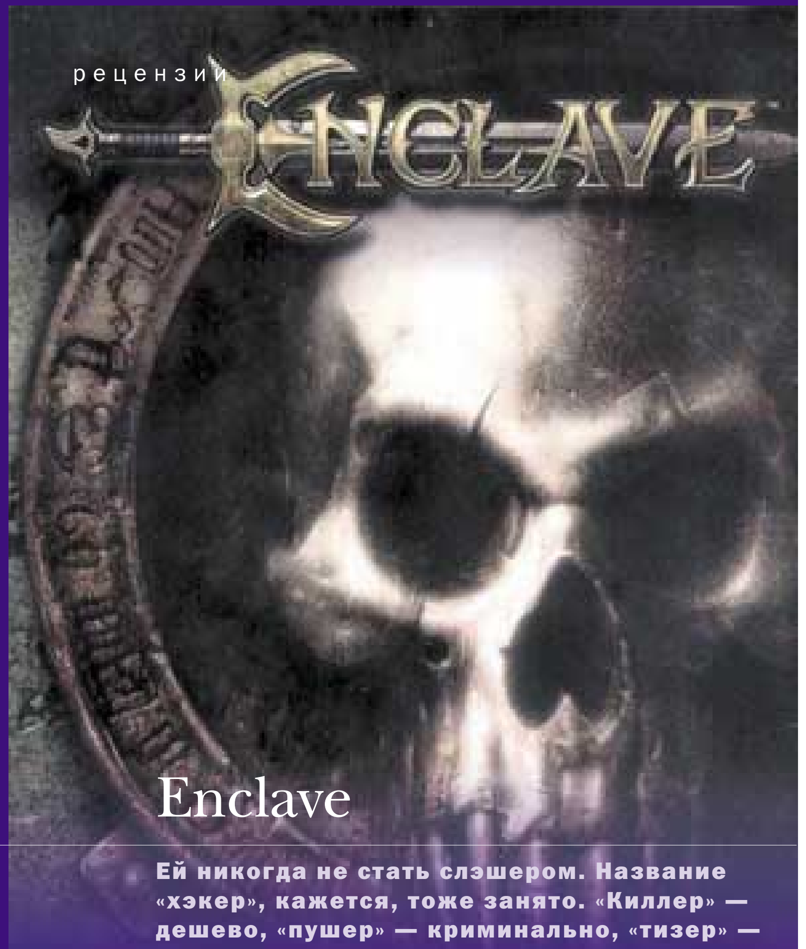
Вот это да. Бюджетные шутеры начинают с нуля и яростно бьются за каждый проклятый балл, и у некоторых (Pacific Theater) кое-что даже получается...

По сути, игра построена из вторичных отходов. Все, что у нее есть своего, — это дизайн... Задания бессистемные, а мрачный сюжет категорически неспособен увлечь: наш оратор, рядовой Крис Иган, с чудовищной коровьей медлительностью пережевывает в прямом эфире каждую деталь, каждую подробность как предстоящей, так и только что пройденной (!) миссии, обильно сдабривая свою неторопливую южную речь безграмотными политическими лозунгами. Более верный способ убить внимание ни в чем не повинных слушателей я и представить не могу.

Да, еще весьма интересно решение НЕ показывать цели миссии на карте. Нанесена только точка эвакуации. Поэтому каждое новое задание — самоубийственный бросок в никуда... Хотя на самом-то деле снайпер с напарником на привязи в каждом случае просто неторопливо прогуливается по окрестным холмам, стреляя во всех встречных.

Если же совсем серьезно... Наш снайперский шутер — главным образом поза и одна по-настоящему удачная ночная миссия. Явно намечен как отдых от изнурительной тактики-и-стратегии... Вы устали от планирования, скажем, в Raven Shield? Я тоже еще лет десять как не.

Остается один козырь — Вьетнам.




# Enclave

**Ей никогда не стать слэшером. Название «хэкер», кажется, тоже занято. «Киллер» — дешево, «пушер» — криминально, «тизер» — амбициозно, «сплиттер» — туманно. Так и останется аркадой.**

Расслабленная руби-коли-режущая аркада

интерес 3.9

- сложность низкая
- графика 4,2
- сюжет 1
- музыка 2,6
- звук 3,1
- управление 3

www.enclavegame.com

разработчик: Starbreeze Studios (www.starbreeze.com)

издатель: Conspiracy Entertainment (www.conspiracygames.com)

**Системные требования**

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 192 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1+, 8x CD/DVD-ROM, 2,5 Гбайт на жестком диске.

## Шоу с консумацией

**Релизная версия Enclave — натуральная бедно-театральная квартира. Подряд семейный, вкалывают круглосуточно. С утра глава семейства, отечный Федор Иванович, вползает в картонные доспехи рыцаря и с матерщинкой нашаривает под шкафом гуттаперчевый секач. Его жена Капитолина обряжается доброй феей, а многочисленные потомки превращаются в визардов, халфлингов и прочую доброкачественную сволочь.**

Александр Вершинин

Посмотреть на ежеутреннее заклание похищающей конфеты и Рождество нечисти приходят умытые и причесанные дети, готовые идти за синей птицей по первому требованию. Некоторые пытаются спасти прекрасную принцессу, вызвонив по «соте» папиных бодигардов... Вечером артистическая семья дает гипнотическое эротическое шоу уже в костюмах истовых кровососов: ассассина женского пола в коже и клепках, татуированного дебила-орка в пятнистых трусах-тарзанах, демонессы в железном бикини и прочих упырей, нещадно битых еще утром. Декорации те же. Специальные эффекты от шотландской католической церкви. Богемные родители давешних чад валяются на подушках, глушат шнапс графинами и наблюдают чудесно преобразившуюся принцессу, расхристанную, в исподнем, обвисшую на полированном шесте. Такой вот шоу-бизнес.

### Ведро томатов за шиворот человечеству

Хитрые авторы Enclave намерены выиграть товарищеский матч при любом стечении обстоятельств, поэтому спонсируют обе участвующие концессии. На одном конце поля дышат негодованием Силы Добра, чистенькие и опрятные, на другом — Орда Зла, отчаянно кривляющаяся, являющая языки, фиги и прочие части тела толпа ряженых. В теории стороны абсолют-

Графические услады могут показаться вам выдающимися. Не верьте глазам — все подлый приставочно-масонский заговор.

но равноценны, но если вы все же выбрали хороших, вычтите из себя десять очков, поставьте фишку на поле «деревенский идиот» и ждите вестей от иринырапексимовой.
Покамест редакции Game.EXE за вас стыдно. Остальных приглашаем спасти человечество от самое себя путем геноцида в тринадцати миссиях, пяти главах, двух частях, предисловии и эпитафии. Торжество порока достигается путем беспорядочного и хаотичного вонзания острых предметов в плоть нераскаявшихся. В ходе поучительной порки поклонники здорового образа жизни по-прежнему роняют много двузначных и трехзначных условных единиц, что в финале и приводит к их безвременной кончине. Полевые медики ставят диагноз: потери у.е., несовместимые с жизнью. Amen.

### В одни руки — по прибору!

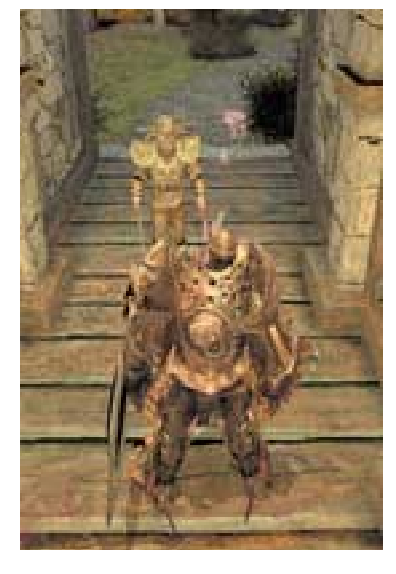
Поскольку никакого генерального плана действий к моменту сдачи дизайн-документа у авторов Enclave так и не созрело, развлекать решили количественно. Вам предстоит зашибить громилу в титановом подгузнике и с палкой-копалкой в зубах ровно 837 раз, кирпичного мордоворота с ломом-заточкой — минимум 194 раза, девицу визжащую с барбалетом — не меньше 250. Дичь обучена манерам. Оборудованные щитами NPC-кабанчики с лязгом поднимают к подбородкам свои украшенные лепниной корытца при виде чего-нибудь стрелометательного в ваших сильно полигональных руках. Что есть форменная подлость, поелику попасть в их булавочные черепушки на полном антагонистическом скаку невероятно сложно. Приходится обращаться к оружию массового поражения.
К несчастью, пользователи обыденных военно-столовых приборов быстро теряют интерес к происходящему. Отсюда диковатая и многочисленная подборка героев: кто-то мечет медиевальный гексоген, кто-то втыкает динамитные стрелы в щиты трусливых доброхотов, кто-то морочит вражьи башки прямо через стену и

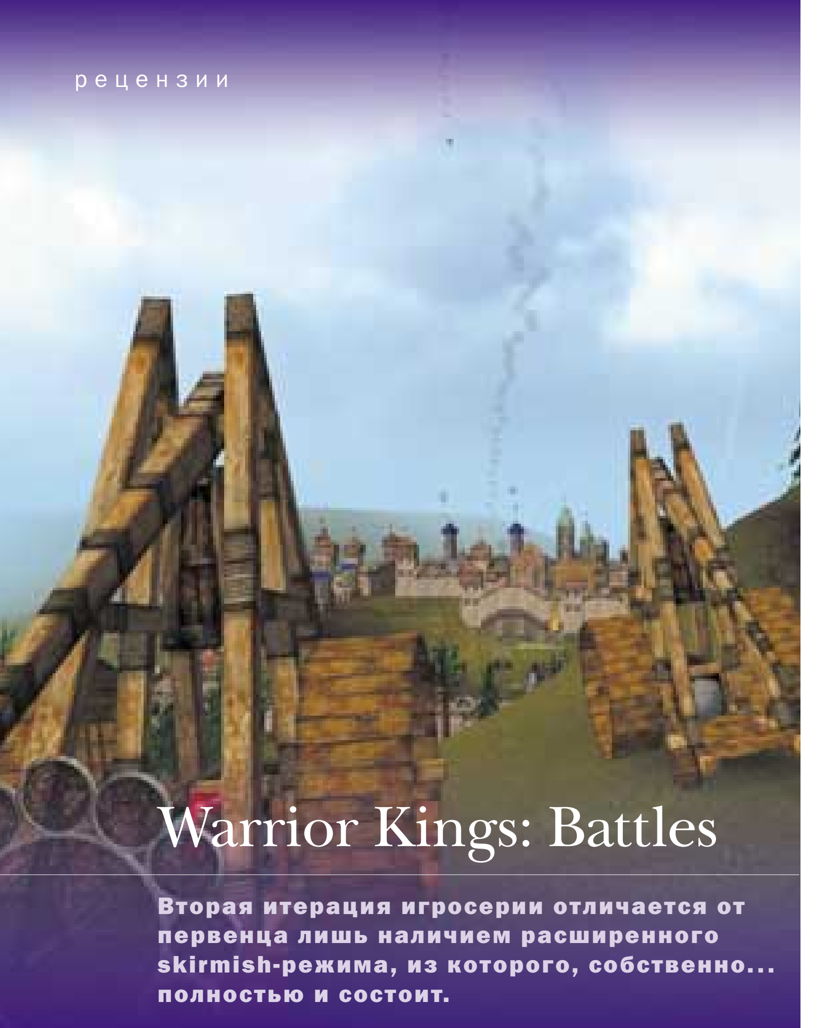
Девушкам с таким декольте иногда нравятся типы вот такого роста. Но редко.

кормит противников сгустками черной смертоносной субстанции. Наверное, горячий шоколад: после принятия на грудь дозы жертва еще долго икает условными единицами, держится за толстую кишку и в финале драматически валится оземь. Победоносно закончившим всю игру выделяется специальный бульдозерный персонаж с бесконечными запасами жизненной энергии и единственным ударом, валящим наповал любого кочубея. Смысла, как и прежде, никакого — зато весело! Не хуже многопользовательской UT-рубки с шаловливо включенным режимом god mode.

### Порою нестерпимо хочется

Марш-бросками не мучают. Уютные карты созданы в тесном сотрудничестве с самыми модными европейскими дизайнерами коммуналок: вы всегда знаете, в каком углу чистят морду, а в каком пачкают. Специальный аркадный загончик, импровизированная мини-гейм-карта, возникающая где-то в середине игры прямо посреди выводка сюжетных заданий, отлично сработана и действует бодряще. Хочется видеть вот такие наскриптованные обороны Севастополя почаще, с выгодных съемочных точек и под имперский марш пошлого бородатого плагиатора. Полуфинальная проверка на вшивость тоже хороша: коли вы недостаточно мерзопакостны и на путь абсолютного зла были занесены легкомысленным западным ветром, переиграйте заново всю миссию, будьте любезны. Потому что нечего пущать сентиментальные сопли в чан с общим пловом!
В результате все заканчивается хорошо. Выбранная партия уверенно курощает супостата, тупое стенобитное орудие торжествует над эстетически актуальным и интересным, продолжение уже вовсю следует под приторно розовыми парусами. Enclave с видом опытного ресторатора браво рапортует о десятке успешно прихлопнутых часов вашего свободного времени, подпрыгивает, делает кульбит, обращается в пену морскую и молниеносно впитывается в ваш новый паркет. Все. Больше вы о ней никогда не вспомните.





# Warrior Kings: Battles

**Вторая итерация игросерии отличается от первенца лишь наличием расширенного skirmish-режима, из которого, собственно... полностью и состоит.**

Стратегия в реальном времени

интерес 4.0

- сложность средняя
- графика 4,3
- сюжет 3
- музыка 4
- звук 4
- управление 4

www.warriorkingsbattles.com

разработчик: Black Cactus (www.blackcactus.com)

издатель: Empire Interactive (www.empireinteractive.co.uk)

**Системные требования**

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 350 (рек. Pentium II 700), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 8.1+, 600 Мбайт на жестком диске.

## War Dub Mix

**Как частенько говаривала моя школьная учительница истории: «Дети! Делим тетрадный лист на две колонки. Пишем в третьей...» Так вот, дорогие бородатые дети, в третьей записываем: оригинальный игропроцесс, историческая достоверность, отточенный баланс — всего этого в Warrior Kings: Battles нет.**

Александр Металлургический

Вы наверняка уже и думать забыли об оригинальной Warrior Kings, а она вдруг вновь появилась на прилавках, щеголяя годичной выдержки прелестями. Сюрприза не произошло, зато все окружающие испытали легкое головокружение и до сих пор не могут отделаться от мерзостных симптомов дежа-вю.

Даже спустя год после своего первого выхода в свет псевдоисторический «Варкрафт» выглядит вполне недурственно. Деревья по-прежнему покачиваются на ветру, плоское небо синеет над лесом, а несносные черные вороны, как и в былые времена, норовят долбануть игрока клювом прямо в камеру. В перерывах между полетами птички (не верю, что они пернатые), не поверите, танцуют лезгинку на трупах поверженных вами врагов. Удачный оживляж, верно? Но то ли еще будет...

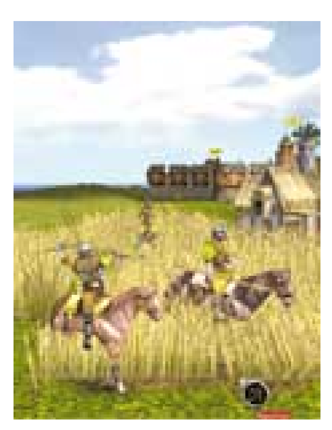
Основная особенность игр, подобных Warrior Kings, состоит в том, что вы можете играть в них с завязанными глазами, — здесь все просто и знакомо еще с детского сада. Унаследованное прямиком от дедушки «Варкрафта» и лишь чуть-чуть замаскированное цветастыми полигонами и прочими нехорошими излишествами стандартное рабоче-крестьянское хозяйство легко поддается дрессировке, и вы с первых же минут своего правления чувствуете себя председателем передового колхоза.

В деле военного маневрирования игра и вовсе вытворяет немыслимое — позволяет вертеть себя хоть так, хоть эдак. Нравится рашевая мясорубка — пожалуйста: производим толпу варваров и несемся во весь опор на баррикады. Хочется умного стратегического геймплея — тоже задача не сложная: ловкими мышекликами формируем из неорганизованного стада стройные колонны (или еще ка-

**Мнение об игре**

«Налицо положительные сдвиги: карты по-прежнему большие, но вам уже не обязательно в течение восьми лет ждать, пока ваши юниты доберут до вражеской базы», — подзадоривает себя Дэн Адамс (Dan Adams), сайт PC IGN (http://pc.ign.com).

Родное воинство в полном составе. Телега на заднем плане не просто так — с помощью нее вояки могут и запас стрел пополнить, и здоровье собственное поправить.



Некоторые всадники таскают с собой целую вязанку дротиков, что делает их совершенно невыносимыми соперниками. Против таких хитрецов очень хорошо помогают мангонели — от летающего булыжника еще никто не уходил.

кие геометрические фигуры по вкусу) и чинно марширует по полям сражений, делая вид, что мы случайно забрели в Praetorians. Кроме того, держим в уме, что юниты, как и приличествует в подобных случаях, низводят недругов не просто так, а за бесценный опыт, что впоследствии позволяет распустить всех служивых по домам, оставив при деле лишь взвод свирепых ветеранов.

## Сено-солома

Skirmish-режим, в который, по словам «черных кактусов», было вложено сил никак не меньше, чем на возведение фараоновых гробниц, со своей задачей вполне справляется — развлекает. Отнюдь не джентльменский набор настроек и режимов заставляет краснеть все skirmish'и мира — год был потрачен разработчиками с пользой. Основным объектом для оптимизации, модернизации и прочих -аций служил искусственный интеллект. Благодаря многомесячным бдениям игротворцов в своей гениальности он, во-первых, почти дорос до уровня пятилетней обезьянки шимпанзе, а во-вторых — его стало много. Представители противоборствующей стороны — армия, насчитывающая семьдесят компьютерных полководцев, — ведут себя вполне самобытно и на поле боя каждый из них старается извернуться на свой собственный лад. Конечно же, все они под черепной крышкой имеют мозг, выпиленный из настоящего дуба, но тем не менее скучать не дают. Хотя и звезд с неба не хватают — очень немногие ИИ-противники грамотно используют формации, а об осадных орудиях и говорить не хочется. Или вы жаждите, чтобы я живописал вам битву на Курской дуге, где вместо танков маневрируют катапульты?

Те, кого не удовлетворяет ни один из семидесяти супостатов, с помощью встроенной утилиты вольны скомбинировать семьдесят первого по собственному образу и подобию — авось получится второй Македонский. Или, прости господи, Duc de Volpe.

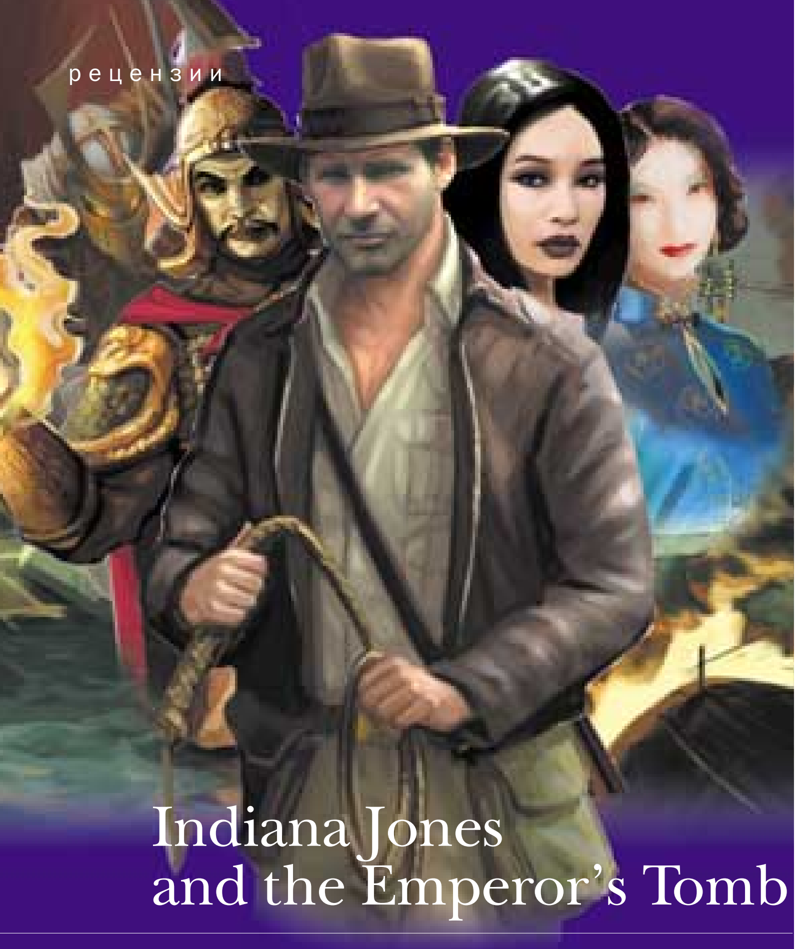
Отдельной статьей в игрорежимах почему-то проходит кампания, которая на самом деле есть не что иное, как растянутая вдоль всей Европы цепочка skirmish-потасовок. Стратегический походовый режим и дипломатические игры безвозвратно утрачены, поэтому никаких сюрпризов ждать не приходится. Иными словами, особого внимания кампания не заслуживает — если, конечно, по ночам вас не обуревают тайные желания о мировом господстве. Обуревают? Срочно к психоаналитику. А потом в принудительном порядке в санаторий на острове Св. Елены.

## Старый конь

К сожалению, товарищи программисты слишком уж увлеклись расширением многопользовательских опций и позабыли избавиться от некоторых досадных помех: все подводные камни прошлой серии лежат на прежних местах и только того и ждут, чтобы сделать вам нехорошо. Словно вспомнив о своем преклонном возрасте, движок так и норовит вывалить на окружающих ворох собственных старческих болезней. Тут вам и одышка скроллинга, и нарушение работы вестибулярного аппарата у камеры, и геморрой управления муравьиной колонией, и еще срам сказать какие недуги. Хуже всего, конечно, приходится во время многочисленных battles, заявленных в заголовке. Непутевая вертлявая камера все время норовит завалиться под углом к горизонту и нормального зуминга не обеспечивает — либо витает на воздусях, открывая вашему утомленному взору картину под названием «Из жизни инфузорий», либо дышит в пупок пейзанам. Штука с норовом, — пока вы растолкуете ей, где висеть и куда пялиться, уйдет уйма времени. А если в это время война?

Кульминационным моментом средневековой трагедии является то, что игра не оставляет после себя каких-либо ярких эмоций и светлых воспоминаний. То есть совсем. Это всего лишь еще-одна-RTS. И ничего более. ■

Солнце светит, птицы щебечут, крестьяне вкалывают до седьмого пота — ну разве жизнь не прекрасна? А вам бы все воевать...



# Indiana Jones and the Emperor's Tomb

**Лучшая приключенческая игра на ПК после Blade of Darkness и Spider-Man.**

интерес 4.7

сложность средняя
графика 4,6
сюжет 4
музыка 4,5
звук 4,5
управление 3,9

www.lucasarts.com/products/indiana/gameinfo.htm
разработчик: The Collective (www.collectivestudios.com)
издатель: LucasArts (www.lucasarts.com)

**Системные требования**

Windows 98/ME/2K/XP, Penitum III 733 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ и поддержкой T&L (рек. 64 Мбайт ОЗУ), DirectX 8.1, 4x CD-ROM, 1,75 Гбайт на жестком диске.

**Дополнительная информация**

Рекомендуется геймпад с парой аналоговых рукоятей.

## Мужской мордобой

**В последней отчаянной попытке реанимировать семейство компьютерных Джонсов (за время создания «Гробницы императора» слухи о четвертом фильме успели стать твердой реальностью со всеми вытекающими) LucasArts совершенно неожиданно преуспела.**

Маша Ариманова

Новехонький апрельский Индиана может кому-то не понравиться. Не спорю. Тематика довольно специфическая, а уровень исполнения — хоть он и в тысячу раз выше первейшего сиквела «Лары Крофт» — точно не дотягивает до итоговой обложечной Вещи Года. Но даже если вы и не высидели эту географически безумную поездку... то вряд ли сможете с честным лицом отрицать, что Indiana Jones and the Emperor's Tomb — чертовски добротно сделанная игра. Лично мне похождения самого знаменитого археолога планеты были симпатичны как ничто со времени «Судьбы Атлантиды».

### Плохое чувство

Зашедшую в трехмерный тупик серию приводило в чувство путем непрямого массажа геймплея огромное количество людей. Коллектив The Collective со всеми его дизайнерами, художниками, программистами, композиторами и сценаристами, вспомогательный славянский экипаж, группа китайцев на подхвате, серьезные товарищи из LucasArts в бостоновых костюмах с отливом и даже Сам Его Вашество Дж. Лукас не побрезговали явиться на сеанс искусственного творческого дыхания. Всего около сотни человек. Банкет закатили богатейший. Титры и заставка сами по себе захватывающее кино. На все лады тиражируется наиболее известная музыкальная тема величайшего кинокомпозитора Джона Вильямса; именитый марш из «Охотников за ковчегом» представлен в героической, тревожной и невозмутимой обработках, его неземные ноты при желании можно изобличить практически во всех оригинальных игровых мелодиях. Очень веселое и атмосферное музсопровождение... Озвучивающий Инди актер здорово освоил балансирующую на грани речевого дефекта манеру произношения Харрисона Форда, а сценаристы позаботились рассыпать по диалогам непотребное число прямых и косвенных цитат как из

всех трех киноархеологических шедевров, так и иных фордовских лент. Досталось даже «Империи». Несмотря на странную структуру уровней (дичайшее количество крохотных самодостаточных отрезков), все экзотические локации спланированы и осуществлены архитектурно с эпическим размахом закоренелых курильщиков опиума. Любой TPS хорош лишь настолько, насколько терпимы его текстуры и освещение. У «Индианы Джонса и императорской гробницы» в этих департаментах все в тотальном порядке: здоровый в физическом и моральном плане движок; за вкус художников, солнечные лучи в темных пещерах и общую детальность интерьеров ни в коем случае не стыдно. Прекрасная картинка. Вот спецэффектов бы еще досыпать…

### Пьянь

В любом нормальном приключении от третьего лица сражения — утомительная повинность, неприятная работа, с которой хочется разделаться поскорее. С утра выбил зубы нацистам — и целый день можешь прыгать по платформам, как учила «Инфернальная машина». Более того, ни один

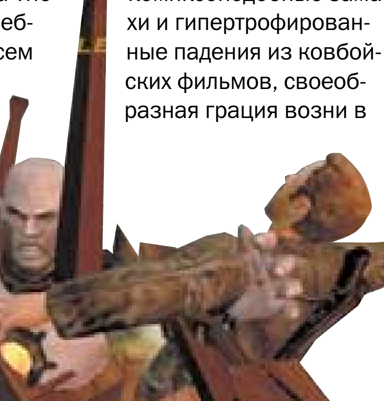
**Не так просто загнать ножку стола в широко раскрытый рот китайского агента. Но попробовать-то всегда можно?**

уважающий себя TPS-герой не станет в драках выкладываться. Ларочке Крофт и ее коллегам в расправах с недругами присуща профессиональная холодность и экономичность в движениях. Они помышляют только о том, как бы не потратить зря патрон, при молчаливом попустительстве девелоперов доставляют кулак к черепу противника по кратчайшей траектории. Но парни из коллектива The Collective, когда-то истреблявшие вампиров, совсем не такие. И их Индиана не такой. «Гробница императора» кует новый сорт потребителя. Только серьезно закаленный человек не ощутит слабости в желудке, взирая на то, как Инди свирепо и очень несдержанно уродует представителей конкурирующей концессии лопатой обыкновенной (никогда не подумала бы, что с мирным садовым инструментом можно вытворять ТАКОЕ). Это для затравки. Драка в сем «Индианоджонсе» — процесс безгранично развлекательный, богатый и живописный, истерически смешной и бескомпромиссно жестокий, всепоглощающий, каждый раз предвкушаемый с жадным нетерпением. Даже нами, девушками. Туда интегрированы комиксоподобные замахи и гипертрофированные падения из ковбойских фильмов, своеобразная грация возни в

**Кто, кто научил его так держать пистолет?! Это слишком прекрасно, чтобы быть правдой. Настоящие первые две минуты «Охотника за потерянным ковчегом». Знай, успевай только камеру крутить.**

баре с применением бутылочных «розочек» и ножек от столов с предельно неигрушечными ударами по голове и пинками в ребра упавшим; не забыта и строгость формы ортодоксальной боксерской рубки. Удерживая блок, разнузданное рукомашество из Спилберга легко перевести в чистый обмен джентльменскими хуками и свингами (для написания этого текста мною специально были отсмотрены несколько свободных трансляций в жанре «бокс» с меланхоличным комментарием некоего В. Гендлина). Инди применяет нырки и уклоны, ловко уходит от взмахов табуретками и маневрирует вне зоны поражения кривого турецкого ножа, ловит удобный момент... А потом дает сдачи.

Прежде всего в «Императорской гробнице» (даже нам, мамзелям) следует полагаться на кулаки. Конечно, в схватке против шестерых неплохо



**Вот к чему приводит попытка атаковать голема столом. Впереди у Инди полет, долгая и интересная поездка на спине, больница. Но если как следует прижечь голема кислотой, он станет совсем-совсем не страшный.**

Долгий сосредоточенный звон крис-ножей. Отдайте этим ребятам следующего «Принца Персии»!

опереться на дробовик или «шмайсер», отломать увесистую деревяшку или притащить из дома железяку, но в доминирующем числе случаев все это суть буржуазное излишество. Достали боковым в ребра. Удачно заехали локтем в ухо. Сцепленными руками — по затылку. Упал? Теперь, наверное, ногой по голове. И еще разок. Схватили за лацканы, как следует коленом пару раз, прекрасно, теперь одной рукой держим, а другой методично вколачиваем, пока с подергивающегося агента китайской разведки не свалится шляпа.
Ну, можно приниматься за него как следует. Хорошенько затылком о стену и, пока клиент в тяжелейшем нокдауне, простенькую комбинацию... Левой. Левой. Правой. Еще правой. И по ребрам лежачему. Для профилактики. Если за партнером наблюдается явное преимущество в грозной форме стального лома или пистолета с глушителем, то и нам не грешно обратиться к разнообразным незакрепленным предметам. Самое эффективное — зло, персонально, неофициально швырнуть в лицо винной бутылкой. Если закрылся креслом — тянем с пояса хлыст. В работе с хлыстом Инди признанный эксперт и вполне способен отбиться им от любого числа как угодно вооруженных наймитов гонконгских триад. Метким ударом рассекаем кресло на две половинки, выбиваем пистолет, цепляем за шею и подтягиваем прямиком на молодецкий апперкот, после которого враг чаще всего летит головой вниз с балкона. Танцы вокруг огнестрельного оружия — вообще предмет отдельного разговора. Разыгрываются безобразные сцены.

## Охотник на крокодилов

В мужественном размене тумаков под аккомпанемент кряхтения, уханья и сопения на землю постоянно валится разнообразное огнестрельное. Казалось бы, чего проще — подхвати, разверни в сторону противника, дави спуск или ломай челюсть рукоятью. Но, во-первых, нацистский лазутчик или турецкий янычар тоже не дураки нырнуть за пистолетом. Во-вторых, в общей толчее не так-то просто выставить руку в нужном направлении. В-третьих, пулевые попадания в «Гробнице императора» котируются весьма невысоко. Инди толерантен к пяти ранениям из дробовика или даже двум магазинам из «шмайсера». Кроме того, он способен уклоняться от контрольных выстрелов, уже будучи на земле, — одним нажатием доктор перекатывается и вскакивает так резво, что ему позавидовали бы персонажи многих файтингов. Отдельная статья — нежданный выстрел из револьвера в затылок. При этом с получателя не просто слетает шляпа...
Очень, очень рекомендую начать знакомство с «Индианой Джонсом» сразу с хорошего геймпада с двумя аналоговыми рукоятками. Вторая позарез нужна, чтобы хоть как-то контролировать во время боя положение камеры. В этом аспекте разработчики целиком положились на наше с вами операторское мастерство: позиция камеры игре глубоко безразлична, выправлять она ничего не собирается. Зато небезразлична нам: автоприцел, конечно, автоприцелом, но всему есть пределы. Вслепую бутылку не бросишь и хлыстом не махнешь; да и управление преступно изменяется в зависимости от ракурса — только что загнал противника в угол, а тут некстати повернулся и пропустил удар в затылок. В ситуациях ползания по канату и плавания вообще другие правила, а есть еще ужасный «адвенчурный режим», в котором Инди перемещается исключительно скачками по шахматным клеткам. С мыши и клавиатуры управиться с этим хозяйством более-менее можно... Но, поверьте, чем плавнее поворот, тем ближе к «Нашему выбору». Кстати, я упоминала, насколько Индиана Джонс живой? Его движения в драке, трогательная забота о головном уборе, манипуляции с фляжкой, хлыстом и револьвером... Ой, как он выхватывает револьвер из кобуры и взводит курок! Причем держит оружие не параллельно земле, но чуть вперед и вниз, небрежно... Точно как в кино! Но самый щедрый состав разболтанных человеческих операций мы наблюдаем в баталиях с боссами (это стилизованные, почти мультипликационные конфронтации — лучшие по эту сторону «Спайдермена»), когда Индиану то неспешно пережевывает чудовищный крокодил, то поднимает над собой на вытянутых ручищах и размазывает по стенке пражский голем. А как доктор Джонс ломает о голема деревяшки! Всегда особенно любила эти моменты: Инди против ГИГАНТСКОГО бойца.

## На одном дыхании

Остальная игра — это прыжки, подтягивания на канатах и ловушки. Очень хорошие, надо заметить. Три лучших прыжка Инди: с лианы — в кишащий крокодилами поток, с цепи — через круглое витражное окно и с титанического телескопа — на наклонно натянутый провод под ураганным огнем из автоматов. Для подэтапов столь микроскопического размера число проб и ошибок максимальное.
Преодоление ловушек — последовательность элементарных механических действий. Как большинство игр этого плана, «Гробница» идеально проходится под любые посторонние мысли... Да, а еще «Индиана Джонс» то и дело впадает в белую горячку и в кратких перерывах между мордобоем, гонками на рикшах и заплывами на гондолах мнит себя квестом. Не то чтобы совсем без оснований. К финалу присутствие головоломок все же начинаешь осязать...

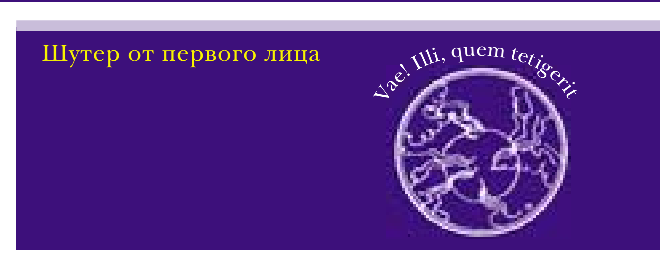
**Мнение об игре**

«Конечно, система сохранения и управление камерой ничтожны, но «Гробница императора» играется буквально на одном дыхании. Сочетание правил, разработанных Лукасом и Спилбергом, с весьма нестандартным дизайном — не только лучшее воплощение Индианы Джонса в КИ, но и прекрасное приключение в своем собственном праве!» — считает Джон Мажевски-младший (John Majevski, Jr.) с сайта Game2Extreme (www.game2extreme.com). Рейтинг игры: 8,4/10.

# Devastation

**Название этой омерзительной игры выбрано на удивление точно, и Devastation заставит вас испытать только опустошение. Единственный плюс заключается в том, что никто не просит вас в ЭТО играть.**

Шутер от первого лица




интерес 2,0

- сложность настраиваемая
- графика 3,5
- сюжет 2
- музыка 2
- звук 3
- управление 4

www.devastationgame.com
разработчик: Digitalo Studios (www.digitalo.com)
издатели: ARUSH Entertainment (www.arushgames.com)
Groove Publishing (www.groovegames.com)
Издатель в России: «Акелла» (www.akella.com)

**Системные требования**

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 900+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт) DirectX 8.1, 8x CD-ROM, 500 Мбайт на жестком диске.

## Калбоса

**Ни на минуту не отрываясь от телевизора, пройти Metal Gear Solid 2, прочесть в третий раз книгу Дм. Горчева «Сволочи», в идеале освоить kickflip to 50-50 grind на фингерборде, выпить десять чашек кофе, прочесть в четвертый раз книгу Дм. Горчева «Сволочи»...**

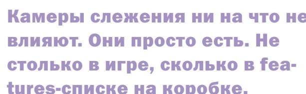
Михаил Бескакотов

Чем только не приходилось заниматься, чтобы оттянуть вторую встречу с Devastation хотя бы еще на пять минут... Было почти физически больно смотреть на клонированных и бесконечно похабных старшеклассниц, увешанных кривыми текстурами и арсеналом целой мотострелковой дивизии. Мысль о еще одном CS-подобном мультиплейере заставляла бросить все дела, надеть любимую футболку специального назначения с надписью «Fuck You You Fucking Fuck» и купить билет до Лос-Анджелеса, чтобы вручить коробку с Raven Shield Вику Де-Леону ЛИЧНО. И, дорогие читатели, я совершенно не знал, как мне во второй раз объяснять, почему этой вот, хм, игре не место на ваших жестких и не очень дисках. Ведь демо-версия, получившая свою пару ласковых в прошлом номере, не оставила ни единого повода для сомнений. А Digitalo, пополнив копилку «негров, у которых не получилось» еще одним самородком, в очередной раз доказала, что жанр 3D-шутеров открыт только для очень талантливых или очень богатых разработчиков. Сегодня любой кореец за два дня и сто долларов набросает на электронном органайзере точную копию StarCraft, но крепкий 3D-шутер не получается даже у людей, способных купить Unreal Warfare с Karma Engine в придачу, обвесить своими баннерами весь англоязычный игро-Интернет и убедить играющую общественность в том, что крыса-разведчик с батарейкой в заднице — это не как у братьев Фарелли, а как у Брюса Стерлинга.

### Введение в b-shooters

Раздуть грандиозную шумиху и выдать на суд негодующей публики утлое корыто, со всех боков увешанное модными ярлыками? Почему бы и нет! — рассудили в Digitalo и разлили очередную бутылку тормозной жидкости. И у них, между прочим, есть шансы, что несколько лет плевания в потолок окупятся и, возможно, принесут какую-то прибыль. Ведь если поджанр

**Кровь есть. Более того, ее много. Но вы только посмотрите, как она похожа на красные мыльные пузыри! Посмотрите на этот шотган! На текстуры стен! Так изуродовать Unreal-движок надо уметь.**



**Камеры слежения ни на что не влияют. Они просто есть. Не столько в игре, сколько в features-списке на коробке.**

**Вау, подзаборные шуточки в стиле Дюка Нюкема! Он пьет и писает, пьет — и писает! Кто-нибудь впечатлен?**

невыносимо тупых шутеров живет и пахнет вот уже столько лет, значит — это кому-нибудь нужно?

У вас, конечно, может проскользнуть весьма уместная мысль, что Devastation — это тщательно спланированная, целенаправленная провокация в стиле «Бегущих с ножницами». Если бы... Нет, что касается самой игры, все куда проще: несчастного, жуткими неправдами заставленного в ЭТО играть человека ждет стандартный набор сомнительных радостей, присущих каждому шутеру данной, нижеплинтусной, категории. Здесь нет никакого контркультурного перца или даже обыкновенной самоиронии, напротив — огромная претензия на серьезность. Gore, Die Hard: Nakatomi Plaza, New World Order, Nightfire, Will Rock и вот теперь Devastation — все они готовы предложить вам одно и то же меню в стиле горячо почитаемых Rambo-style b-movies 80-х. Это когда груда мышц месит в фарш несметные полчища безликих среднеазиатских рахат лукумычей из космоса

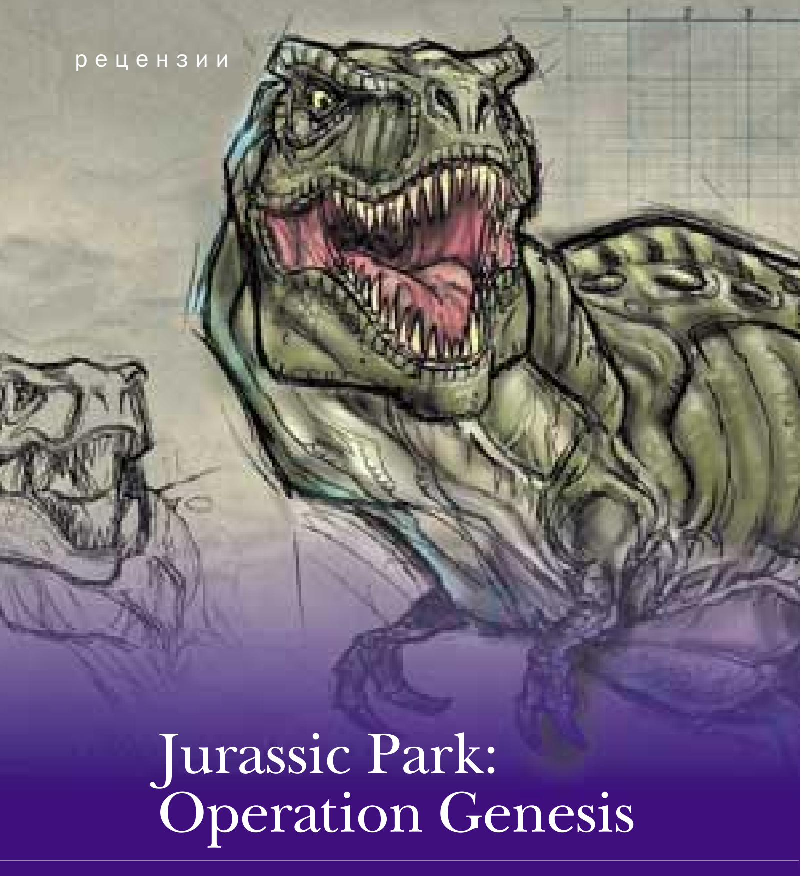
под монотонное гудение генераторов и сирен пожарной тревоги. Место действия и сюжетная подоплека значения не имеют. Надо ли говорить, что такое направление в современном КИ-искусстве называется в основном непечатными словами?

Кстати, небольшой совет: если вам нечего терять, включите фантазию — разбавьте процесс чем-нибудь из шведской школы death metal 90-х. Получите идеальный депрессант и средство собственного морального подавления. Черную дыру. Убитое время. Абсолютное зло.

## Гордость рода

Я понимаю, что у кого-то из вас уже созрел соответствующий вопрос... Да, я все-таки заставил себя запустить Devastation. Несколько мучительных часов — половина игры пройдена. А теперь, как сказал бы тьютор группы поддержки для страдающих прозак-зависимостью, lets share ourselves. Взращенная на пустопорожнем геймплее однопользовательская кампания состоит из двух десятков уровней, изображающих разрушенные американские города и веси. Для успешного прохождения следует носиться осыпающимся бараками и грязными улицами в поисках представителей некоей таинственной корпорации, устроившей в этой помойке тоталитарный цирк. Труперы особо не скрываются, а со страшными лицами лезут из-за каждого мусорного бака с пулеметами, гранатами и прочими вескими доводами в руках. Главгерою-революционеру — и это ключевая особенность Devastation — оказывают посильную помощь товарищи по подпольному несчастью. Большей частью — девушки, что не имеет ровно никакого значения, поскольку ИИ у всех боевых подруг находится где-то на уровне пылесоса, а модели выполнены из такого количества полигонов, которое уходит на средний кирпич в любой другой игре на Unreal-движке. Единственно верный способ командного взаимодействия — приказать барышням не рыпаться и не высовываться за пределы родного бункера.

Разнообразия для сценаристы Digitalo сработали пяток чередующихся заданий вроде «прибеги в точку «А» и «нажми на кнопку «Б», замешав эти, безусловно, увлекательные события на столь невменяемом скрипте, что большую часть времени приходится искать пропущенный где-то в начале уровня триггер. Сами перестрелки примечательны разве что театральными номерами популярного Karma-движка, заставляющего поверженных врагов иногда выделывать Очень Смешные Раскоряки. Вообще, физмотор — единственное, что отличает Devastation от незатейливых flash-игр вроде «Убей алугугачову топором в лоб». Ближе к средине игры самых усидчивых ждет бонус: корпорации пустят в ход специальные аппараты для клонирования, чтобы официально обосновать бесконечный поток абсолютно одинаковых, нерасторопных, неуклюжих недочеловеков. Расслабьтесь, дышите глубже. Как сказал бы писатель Горчев, чью книжку «Сволочи» вам все-таки придется прочитать, эта Калбоса не кончится никогда.



# Jurassic Park: Operation Genesis

**Все тот же Theme Park, но с динозаврами, аэростатами и шейдерной водой. Красочно и задорно — у Спилберга открылась бы старая язва.**

Симулятор ЦПКиО им. Юрского периода

интерес 4.3

- сложность низкая
- графика 4,7
- сюжет 4
- музыка 4
- звук 4,5
- управление 4

www.jpthegame.com
разработчик: Blue Tongue Software (www.bluetongue.com)
издатель: Vivendi Universal Games (www.vugames.com)

**Системные требования**

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. GeForce3/Radeon 7500), 6x CD-ROM, 650 Мбайт на жестком диске, DirectX 8.1+.

## Заведующий

**История злоключений моего собственного парка динозавров содержит столь разнообразные, ужасающие и невменяемые подробности, что я просто не могу не поделиться своим богатым жизненным опытом. Поверьте, лучше б я всю остатнюю жизнь строил замки на болоте.**

Александр Металлургический

Как известно, парки Юрского периода строятся на душных тропических островках, среди девственной природы и вдали от ужасных порождений цивилизованного мира. И не зря! Самые крупные неприятности зоопаркам (не только Юрским) доставляют отнюдь не стихийные бедствия и проблемы здравоохранения животных. Настоящие враги вашего ЦПКиО — дети и посетители. Вы ведь смотрели одноименный кинофильм Спилберга?

Итак, вы покупаете небольшой островок в Тихом океане и начинаете его обживать: строите вертолетные площадки, инкубаторы для выведения молодых ящеров, обзаводитесь инфраструктурой и толпой бюрократов-прихлебателей. Снаряжаете экспедиции в различные уголки мира в надежде обнаружить сохранившиеся в янтаре капли доисторической крови. Возводите лаборатории, где люди в белых халатах при помощи средства «Момент» склеивают ДНК первых обитателей Земли из разрозненных обрывков аминокислот.

А потом приходят туристы и все портят. Эти мелкие ленивые твари даже не представляют, сколько денег и сил я потратил на устройство парка. Им нет никакого дела до того, сколько человеко-часов вы положили на воссоздание генотипа какого-нибудь брахиозавра. Гады хотят развлекаться. Ненависть к отродьям просыпается очень быстро — почти сразу же после реализации первых входных билетов.

Всего лишь в течение месяца со дня существования парка я получил три десятка записей в «книге жалоб и предложений»: «М-ский, это неинтересно!!!». Подлецы, гуляя в зарослях секвойи и доисторических папоротников, дико скучали — им было невдомек, что курсирующие параллельными маршрутами (к сожалению, за оградой) гиганты вымерли миллионы лет назад. По скудоумию мерзавцы называли трицератопсов носорога-

ми, дриозавров — тушканчиками, а себя — людьми с верхним образованием. Лица скотов озарялись счастливыми улыбками лишь в момент посещения ватерклозетов. Вы и вправду считаете, что негодяям интересно разглядывать вашу палеонтологическую душу? Дудки. Сволочи ехали через полмира за пластмассовыми игуанодонами и аляповатыми футболками. За пуговицу с пошлой надписью они, не раздумывая, выложат половину годового заработка, а потом полтора часа будут толкаться в очереди за горячими сосисками из туалетной бумаги. Абсолютно серое потребительское болото, не приученное пользоваться даже урнами для мусора...

**Катастрофы недели**

Хуже всего стервецы вели себя во время сафари: громко визжали при виде безобидных дремлющих стегозавров, а потом, осмелев, пытались кормить их попкорном. Когда стая травоядных ящеров скончалась от бессонницы и пищевого несварения, мое терпение лопнуло — я проложил маршрут по территории хищников. Но идиоты запросто могли спутать НЛО с черепахой, и потому однажды крепко обознались, закидав ничего не подозревающего тиранозавра банками из-под пива. Надо ли говорить, что он был всерьез оскорблен подобным поведением? Впавшая в глубокую депрессию животина немедля проглотила не только джип с бастардами, но и всех остальных недоумков, что только подвернулись за щеку, — включая проживавших в соседнем террариуме братьев по разуму. К несчастью, буйного товарища пришлось расстрелять — в порыве деструктивного энтузиазма он принялся крушить развлекательный комплекс и не желал принимать успокоительное.
После столь поучительного инцидента сафари пришлось упразднить, заменив его полетами на аэростатах, — только так динозавры могли оставаться в безопасности.
А однажды случилось и вовсе страшное: парк оказался на пути смерча. Весь день посетителям было не до скуки — истошно вопя, они бегали по округе и страстно мечтали убраться с острова, но я предусмотрительно запретил все полеты. Гигантская воронка прошлась наискось по парку, разрушая барьеры и ограды, ее мощные воздушные потоки подхватывали деревья, людишек, куски строений и в кратчайшие сроки возносили их на седьмое небо. Вырвавшиеся на свободу доисторические хищники тем временем развлекались от всей души — после опостылевшей говяжьей диеты они наконец-то дорвались до мясного ассорти и потому были особенно активны. Это был праздник гастрономической души.

**Делать деньги...**

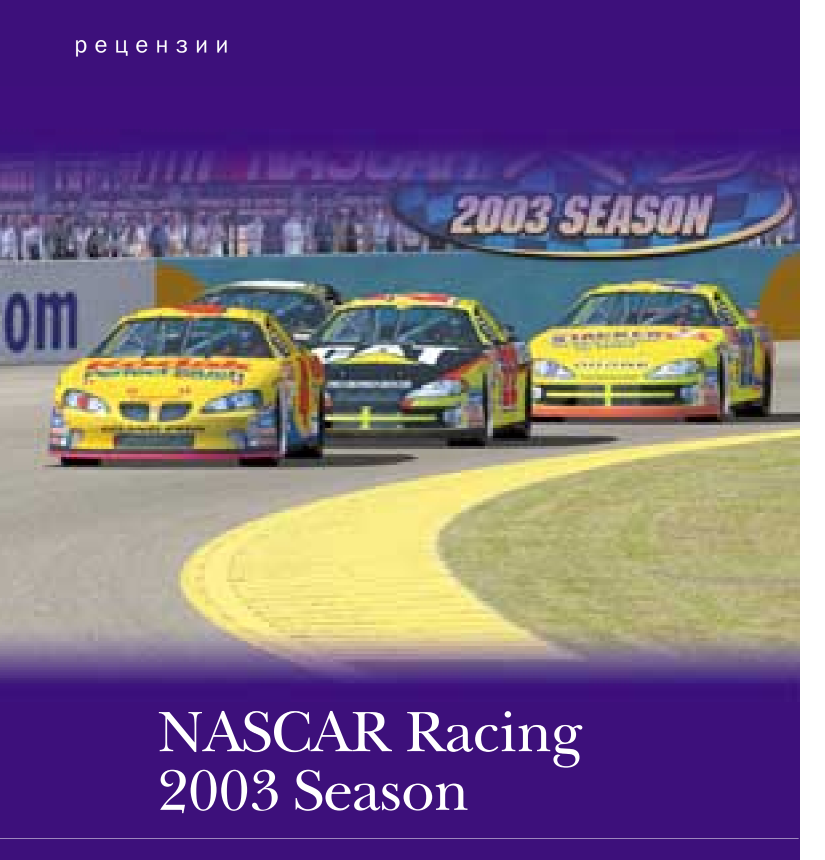
Новый парк получился самым удачным в денежном плане. Он был вычерчен строго по линейке и резал глаз правильной геометрией очертаний. Динозавров не было совсем. Зачем? Репродукция и кормежка — это слишком дорого, а значит, абсолютно невыгодно. Отвратительные одинаковые истуканы ходили по чистеньким дорожкам, беспрерывно пожирали кошмарные порождения фастфуда, пускали ветры, сидя на лавочках, гремели дешевыми сувенирами, купались голыми в фонтанах, катались на тракторах и летали на воздушном шаре. С радостным галдением они платили бешеные деньги за сомнительное удовольствие вроде подсматривания за крупным рогатым скотом сквозь заляпанные майонезом бинокли...
Очень быстро парк перегнал по популярности все диснейленды мира, получил пятизвездочный статус и ежемесячно приносил своему владельцу (мне) сумму, сопоставимую по величине с объемом валового продукта всего Западного полушария.

**... и получать удовольствие**

Третьему парку повезло больше — он был обласкан судьбой, избежал буйств природы и кредиторских истерик. Динозавры привольно существовали среди хвощей и пальм. Решеток не было вовсе — туристы знали об этом и потому никого не беспокоили своими визитами. Мир, порядок и покой царили на острове. Финансирование? Я торговал костями живых ископаемых на черном рынке. Поверьте, это весьма прибыльное дело. Если вам в руки случайно попадется берцовая кость диплодока — обращайтесь ко мне, я помогу реализовать ее по сходной цене. ◘

**С воздушного шара открываются замечательнейшие виды. Стоит лишь вооружиться фотокамерой — и многотысячный гонорар от «Вестника палеонтологии» у вас в кармане. Удачной фотоохоты!**

**Местная вода способна заткнуть за пояс даже Morrowind. Что, согласитесь, дорогого стоит.**




# NASCAR Racing 2003 Season

**Впервые в NASCAR-игре руль нужно поворачивать вправо почти так же часто, как и влево. Скажете, это не оправдывает высокие рейтинги? А это еще и не все.**

Симулятор

Parum fer, quo auferas totum

интерес 4.4

- сложность настраиваемая
- графика 4,5
- сюжет 4,3
- музыка нет
- звук 4,5
- управление 4,8

http://games.sierra.com/games/racing2003

разработчик: Papyrus (www.papy.com)

издатель: Sierra (www. sierra.com)

**Системные требования**

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 800), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.1, 8x CD-ROM, 670 Мбайт на жестком диске.

**Дополнительная информация**

Настоятельно рекомендуются DirectInput-совместимые руль и педали.

## Пан Американ

«Безусловные бигмаки, логически следующая за ними диет-кола и т.п. массовая североамериканская кулинария», — выдает черный ящик, занятый в моей голове построением ассоциативных связей, в ответ на ввод слова «NASCAR». «Не тот случай», — спорит с ним блок адекватности и вменяемости после знакомства с NASCAR Racing 2003 Season. Павел Ёлшин

Если здравомыслящего любителя автогонок, разумеется, беззаветно преданного «Формуле-1» и WRC, подвергнуть истязаниям и таскать на веревке, он, скорее всего, признает, что отдельные черты «очень американских» (как он скажет, скривив рот) гонок NASCAR не лишены привлекательности. К примеру, в них через край азартного и в то же время расслабленно-беспечного стиля вождения, аналогичный которому встречается только в другом традиционном для Штатов entertainment — фильмах жанра road movie. Куда меньше радует то, что блестящие хромом «Харлеи» толстопузых изирайдеров и безликие пикапы фермеров (два главных, столь непохожих между собой средства передвижения по-американски) одинаково близки по духу сток-карам, участвующим в соревнованиях NASCAR. К описанным ощущениям примешивается и брезгливость, которую вызывают ажиотаж экстремального зрелища и гладиаторский привкус (кои плоть от плоти местный колорит). И с чем уж сложнее всего смириться — так это с формой треков. Тех, кто видел «Формулу-1», трудно разубедить в том, что гадкому овально-гоночному утенку на роду написано носить клеймо «недогонок». Сочное вышло словечко...

В общем, если суммировать эти противоречивые приметы повально любимого в звездно-полосатой стране автоспорта, баланс получается явно отрицательным. Но вот почему-то те же самые элементы, искусно оцифрованные в игре NASCAR Racing 2003 Season, способны вызвать неожиданный эффект: ими начинаешь проникаться. Не иначе сотрудникам Papyrus знаком какой-то магический прием...

Главная опасность драфтинга — после ошибки одного гонщика с дистанции сходит вся группа.

Жизненное пространство в пелетоне изредка расширяется. Но чаще всего нас зажимают в плотные тиски.

Тренировки в Бристоле проходят под звездным небом, а гонка состоится на заре.

## Круг, вписанный в квадрат 2х4

Может быть, дело в том, что, когда правда и только правда в невероятных количествах льется на экран монитора, это по меньшей мере небезынтересно? Выхватывая из живых гонок NASCAR ворохи документальных кадров и звукозаписей, склеивая из них заново аудио-видеоряд, сотрудники Papyrus и в самом деле расстарались. Мы всматриваемся и вслушиваемся в этот мир автомобильных верениц на асфальтовых треках и чувствуем его неподдельную глубину. Исключение составляют лишь трибуны: хоть они и не всегда отчетливо видны, трудно не заметить, что их модель предельно аскетична: наклонная плоскость, уходящая далеко вверх, просто «вымощенная» зрителями. Впрочем, сомневаюсь, что это вообще возможно — изобразить стотысячную толпу хоть сколько-нибудь правдоподобно...

Заслугой гораздо более высокого порядка, нежели фотореалистичность (ею сейчас никого не удивишь), является то, что новый NASCAR активно поощряет использование не только двух основных для игрока чувств — зрения и слуха — но и осязания. Речь, разумеется, о force feedback. Да и невезучие гонщики, чьи контроллеры не оснащены обратной связью, тоже будут познавать многие тонкости управления болида на ощупь: руки и ноги должны досконально прочувствовать упругость возвращающих пружин в руле и педалях, а иначе никак не совладать с авто, которое постоянно «тянет» влево даже на прямой, причем с различной интенсивностью в зависимости от скорости. Догадываюсь, что последняя фраза заставила насторожиться тех читателей, которые о специфике технических деталей первенства NASCAR знают лишь понаслышке.

## Дни грома, editor's cut

Как правило, даже игрок, чей опыт вождения настоящего автомобиля ограничивается двумя с половиной поездками от своей дачи до дачи соседской, в любом формульном и раллийном симуляторе мгновенно чувствует себя уж если не безукоризненным Шумахером, то по крайней мере молодым и подающим кому-то там надежды Баттоном. Весь игропроцесс строится на знакомых рефлексах и интуиции, а победы, возможно, и не даются сразу, но непременно ожидают пилота после зубрежки трасс. В NASCAR'е же все не так. Изучение небогатого разнообразия «прямиков» и «пологих левых» не требует никаких усилий, но и результата не дает: особая дотошность в совмещении воображаемой продольной оси болида с идеальной траекторией здесь не имеет почти ничего общего с наукой побеждать. И многочисленные настройки — до них мы еще дойдем — тоже не играют главенствующей роли. Просто нужно учиться ездить по-другому. И обязательно прослушать встроенный в NASCAR Racing 2003 Season теоретический курс Driving Lessons, состоящий из десяти роликов (выполненных, к слову, на движке). Приемы вождения с использованием некоторых особенностей аэродинамики машин NASCAR (а именно эффекта слип-стрим) в общих чертах подавались в небезызвестной среди автолюбителей кинокартине, отмеченной участием периодически обнажающихся господ Круза и Кидман. В мас-

Пит-стоп в NASCAR тоже «не как у людей». Сначала механики обслуживают правую сторону болида, потом левую.

тер-классах от Papyrus без эротических сцен, но тоже довольно увлекательно освещаются все важнейшие детали управления автомобилем в «аэродинамическом мешке» впередиидущего соперника, то есть драфтинга. К примеру, мы постигаем искусство борьбы с Aero-Push — так в NASCAR называют склонность машины вдруг опасно скользнуть из поворота. Такое происходит, когда прижимная сила, действующая на переднюю ось, снижается в зоне разряженного воздуха за задним бампером болида, который мы преследуем. Также нас учат «на лету» следить за состоянием резины и корректировать манеру езды в соответствии с уровнем ее износа. Еще одним навыком принципиальной важности является умение экономить топливо. Например, преподаватель драйверских курсов советует, сбавляя скорость под желтыми флагами, обязательно вручную «втыкать» повышенные передачи. Это уменьшит расход горючего в два раза и позволит отсрочить неизбежный пит-стоп.

И только когда вся эта сугубо наскаровская методика взаимодействия с железным конем будет доведена до автоматизма, мы можем попытаться улучшить свои результаты, повозившись с настройками. Впрочем, авторы гарантируют, что симулятор сохранит играбельность, только если мы будем пользоваться заготовками регулировок от Papyrus с говорящими названиями «easy», «fast» и «qualify». И стоит крепко подумать, прежде чем вмешиваться в установившийся паритет характеристик поперечной реактивной штанги, обратного схождения колес, развесовки болида и т.д. В условиях тотального отсутствия телеметрии лишь на высшем уровне взаимопонимания с машиной игрок может сделать однозначный вывод, что проблемы на трассе возникают, к примеру, исключительно из-за недостаточной устойчивости на выходе из поворота и бороться с ними нужно, увеличивая энергоемкость правого заднего амортизатора.

### My way

Подробный и всесторонний тюнинг каждой мелочи в игре выходит далеко за пределы гаражного меню. Опционально в игру включаются режимы «профессия: водитель» и «монотонные будни»: хотите начинать каждую гонку с полноценного круга разогрева — пожалуйста; считаете необходимым усилить правдоподобие регулярными выездами пейс-кара по поводу и без — сколько угодно. На сто процентов отдавая себе отчет, что такой неумеренный реализм способен утомить и ввергнуть в апатию даже симуляторщика-маньяка, ревностные блюстители честного подхода к автогонкам из Papyrus сделали над собой усилие и вживили в тело наихардкорнейшей игры регуляторы борьбы со скукой. Разумеется, здесь присутствует традиционная для автосимов ручка настройки мастерства соперников, которая к тому же отменно работает в автоматическом режиме: игра может анализировать прогресс ваших навыков по любой трассе в отдельности и в соответствии с ним устанавливать силу компьютерных соперников для каждого заезда. Геймплей, сшитый по спецзаказу, является идеальным компромиссом между аркадой и симулятором. И на этом вариации ИИ не заканчиваются.

Заметьте, отдельным пунктом главного меню идет строчка Opponent Management, дающая доступ к тонкой настройке искусственного интеллекта каждого компьютерного персонажа NASCAR 2003 в отдельности, включая, я не шучу, механиков в боксах команд. В «мозгах» драгоценного ИИ-коллеги регулируется агрессия, логичность действий и точность движений, у его авто можно снизить или повысить надежность и повлиять на ходовые параметры, его «обслуживающий персонал» можно притормозить или ускорить и т.д. Всего регулировок полтора десятка, плюс к тому в игру встроен графический редактор, позволяющий кастомизировать раскраску болидов, комбинезонов гонщиков и механиков и даже оформление вагончика пит-бригады. Но самое удобное, что все произведенные изменения можно сохранять в присетах. То есть нам дают возможность подготовить пелетон психов и головорезов, разъезжающих на болидах с фотографиями ВИА «Стрелки» на бортах, а для равновесия иметь под рукой двадцатку флегматичных «водил», использующих авто, раскрашенные в горошек. А если серьезно, постоянные читатели рубрики «Полигон», вероятно, догадываются, что игровой баланс теперь полностью в наших руках. О чем еще можно мечтать?

Совершенно ясно, что впервые NASCAR-игра перешла из разряда «Нам этава не нада!» в категорию «Высший класс!». И, видимо догадываясь, что апогей серии NASCAR Racing достигнут, Papyrus командует: «Занавес! . То есть совсем. Выпускать ежегодные продолжения больше не планируется. Electronic Arts будет сезон за сезоном штамповать новые игры с таким похожим названием и такие непохожие по содержанию.

Но вот вам мой прогноз: NASCAR Racing 2003 Season еще очень долго будет оставаться реперной точкой овально-гоночного жанра. ◘

Вот какие большие огу... простите, рули устанавливают в машинах NASCAR.

# Metal Gear Solid 2: Substance

**Игра в прятки с богатейшими периферийными возможностями. Прекрасная альтернатива для людей, смертельно заскучавших на второй миссии Splinter Cell.**

сложность регулируемая
графика 4,2
сюжет 1
музыка 4,5
звук 4,5
управление 4

www.konami.com/mgs2
www.konamijpn.com/products/mgs2_sub
разработчик и издатель: Konami (www.konami.com)

**Системные требования**

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.1, DVD-ROM, 3,9-7,6 Гбайт на жестком диске.

**Дополнительная информация**

Желателен геймпад с force feedback. Независимо от возможностей вашей видеокарты рекомендуется выставить в настройках 32-битный цвет для оптимального быстродействия.

## Перезагрузка

**На рынок поступила свежая партия снейков солидов. Среди одноклеточных сверхсолдат урожая 19xx года встречаются экземпляры с щупальцами на бронированной упаковке; товарный вид других несколько оживляют прозябающие внутри правой верхней конечности законспирированные агенты запаса.**

Фраг Сибирский

Истинный Снейк утратил летальные скорость и хватку, обрюзг, посадил голос и позорно обзавелся дарующим невидимость комбинезоном прямиком из самого горячечного в мире мультфильма Ghost in the Shell. И это Снейк, ас тайных поползновений и сворачивания тощих террористических вый! Впрочем, красивый хамелеоновый режим старичок активирует только раз, в первой смерчеподобной неинтерактивной заставке, после чего заодно с авторами и игроками благополучно забывает о его существовании вообще и работает привычными методами.

Пожалуйста, пожалуйста, не ждите от Metal Gear Solid 2 (MGS2) даже отдаленного подобия логики. На время знакомства с этим явлением неживой природы проще всего представить, что ты лежишь в больнице на серьезной операции, а творящееся вокруг — грезы, переживаемые под общим наркозом... Это, конечно, довольно нервный, но, пожалуй, единственный способ стерпеть все изгибы сюжетной линии и декламируемый персонажами бред.

### Эквилибриум

Консольная Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty считается вершиной творчества известнейшей во всемирном игровом террариуме личности — Хайдео Коджимы (Hideo Kojima), создателя Snatcher (если вы еще не, срочно тащите в нарушение всех законов эмулятор Sega CD и обретайте здоровенный ROM за 1992 год — определенно, это самая совершенная игра планеты 3.!) и Zone of the Enders.

Концепция MGS2 зарождалась следующим образом. Однажды ведущие архитекторы Konami пришли к Коджиме на поклон и принесли с собой два макета: модель ГИГАНТСКОГО танкера и модель ГИГАНТСКОЙ нефтеперерабатывающей платформы. «Мы на распутье, —

Райден ухитряется проводить полные серии ударов, надежно оберегая зону риска от глаз впечатлительных девушек. Остину Пауэрсу до него еще расти и расти: Остин все больше полагался на помощь посторонних предметов обстановки...

Кровавых самурайских разборок очень хотели продюсер (Хайдео Коджима), сценарист (Хайдео Коджима) и режиссер (Хайдео, понимаете ли, Коджима). А любым касанием Райдена сбивают на пол. Кроша кибернетических ниндзя катаной в декорациях первой «Контры», переодически закрывайте глаза и повторяйте: «Этого не происходит...»

Эпическая последняя битва с зажиганием всего вообще. Ролик перед ней идет, если не ошибаюсь, час... Все подстроено, все оказались предателями, ничего не происходило, а то, что все-таки произошло, стряслось еще в первой части. Бывает же — полноценный сиквел по геймплею, ремейк по сюжету...

заявили архитекторы. — Не знаем, где же все-таки должны происходить дальнейшие приключения Снейка Солида. На танкере или на платформе посреди океана?» Глаза сенсея Коджимы зажглись потусторонним светом. «Пусть приключения Снейка СНАЧАЛА разворачиваются на циклопическом танкере... — проговорил он в порыве вдохновения. — ...А ПОТОМ — на титанической нефтяной платформе!» Знаете, был такой голливудский продюсер и режиссер Роджер Корман, который прославился тем, что, если у него одновременно возникали возможности поснимать в стенах Синг-Синга, поработать со шведскими топ-моделями и задействовать в кинобизнесе настоящую банду байкеров, он немедленно приступал к съемкам ленты о женской тюрьме с участием мотоциклистов. MGS2 — первая КИ, сработанная по методу Кормана. Коджима — хрестоматийный Безумный Продюсер, неудержимо фонтанирующий идеями, иногда поистине гениальными (замораживание бомб из распылителя), иногда чудовищными (гигантские роботы). Именно наделенные неограниченной властью (в данном случае помножьте ее на фанатичную японскую субординацию) Безумные Продюсеры изобрели падающий колокол в «Бэтмене» и подземные турбины в «Танго и Кэше». Абсолютно ВСЕ, что Коджима говорил и показывал сотрудникам, в итоге вошло в MGS2.

В данном конкретном случае Безумный Продюсер еще и сочинил весь сценарий. Вы думаете, что первый MGS отличался дурацким сюжетом? О-о, вы просто не знаете, что за адский коктейль из непереваренных «Авалона», «Матрицы» и «Экзистенции» заготовлен для вас в сиквеле! Нескончаемые километры диалогов, обмен блистательными образчиками законченной аниме-графомании... «Свою первую атомную бомбу он собрал в восемь лет». «Помни, Райден, — ты не можешь использовать оружие врагов! — Но почему? — Ты что, никогда не слышал об идентификации владельца по отпечатку пальца? — Но я же вижу, что весь этот огнестрел скуплен на русском черном рынке! — Значит, террористы модифицировали его ПОСЛЕ того, как купили на русском черном рынке!» MGS2 состоит из пролога (приплетенный дичайшим образом танкер), основной части (платформа) и изрядного эпилога... Так вот, послушайте доброго совета. Ради сохранения мира с окружающей средой оборвите всякое взаимодействие с игрой сразу после окончания событий на нефтяной платформе. Вышвырните диск (кстати, ПК-версия MGS2 вышла только на DVD! Смекаете?) в форточку. Конечно, вы пропустите зрелище полностью обнаженного Райдена, красивейшую меченосную дуэль на развалинах Манхэттена и чрезвычайно приятный вокал в финальных титрах, но зато окажетесь избавлены от многократного убийства всякого оставшегося игрового пафоса, компетентности и целесообразности. Все эти симуляции симуляций под тяжкий грохот опадающих Великих Мыслей...

### Скажи, Тайлер?

Собственно, выживание в пределах каждой отдельно взятой неинтерактивной MGS2-сцены на движке — настоящее искусство. Опасности здесь почище тех, что поджидают Снейка

и Райдена на танкерах и нефтяных платформах. Какую нагрузку обычно несут подобные вставные мультфильмы в играх action-жанра? Передать минимальную информацию, сообщить, кто нынче предатель или какой именно план захвата мирового господства планируется осуществить. В них не полагается читать лирические поэмы, до мелочей вспоминать события прошлых игр и собственную жизнь, выстреливать подробнейшие сведения о приведении к присяге первого президента США, взрыве атомной бомбы и устройстве начиненных транквилизатором пуль для «Беретты».

Первый этап любой вставки MGS2 — знакомство, обоюдное потрясание пистолетами со всеми профессиональными ужимками, эффектные позы, взмывающие плащи, бьющие в экран фары и прожектора, реющие голуби. Это минут на пятнадцать. Потом следует идиотская лирическая вставка (уже не на движке — скверная трехмерная мультипликация или даже зернистое видео), вскрывающая жизненно важные детали далекого детства наших героев с закадровым растелешиванием корней всех их социальных отклонений и комплексов (MGS-рассказчики просто обожают подробно комментировать очевидное). Потом второй этап — обмен признаниями в родственных узах, метательными ножами, замедленными пулями. Еще на полчасика. Затем другая идиотская лирическая вставка — из области теорий заговора. И теперь уже третий этап — завершающий, с врачеванием ран и подсчетом многочисленных трупов...

**Бой с «Харриером» гениален. Без всякого преувеличения.**

Что? Поучаствовать? Да что вы, это так вульгарно... Полюбуйтесь-ка лучше на монструозный трехсторонний поединок: «Харриер» — русский вертолет «Касатка» — гигантский робот. Самое страшное: оказывается, все это можно было совершенно безболезненно пропустить. Все равно что одну серию в дурном сериале: в ключевом моменте нам заботливо прокрутят нарезку, краткий обзор значимых моментов... Кичащиеся кодексом чести и сложными жизненными маршрутами злодеи MGS2 (самый широкий выбор) подкошены полнейшим бессмертием. Они гибнут в каждой второй сцене с тем, чтобы возвратиться в каждой третьей. А за использование секретных нанотехнологий и государственного эфира для нудных семейных разборок (после сохранения Райден вынужден глотать пятиминутную нотацию милой, но глупой как пробка девицы) надо расстреливать как минимум морально.

### Дрожь в руках, глубокий вдох

Пробежимся в ноль. ГЕЙМПЛЕЙ все вышесказанное ни в малейшей степени не затрагивает. Это так, шелуха, маркетинговый панцирь. Независимо от того, пробавляетесь ли вы очищенным, концентрированным игропроцессом в виртуальных миссиях, побочных спецзаданиях или выделенных схватках с боссами (все же наш MGS2 расширили и прозвали Substance), или же делите его с нанодиалогами и полигональным аниме, в плане аркады Коджима — гений. Владеющие кунфу и солидными арсеналами Снейк Солид и Райден с равным успехом могли быть мраморными шариками, катящимися по желобам. В простейших декорациях MGS форма не играет никакой роли, главное здесь — содержание, восхитительные головоломки с феноменальным множеством решений. Один простой пример. Как нам обезвредить охранника? Да очень просто. Прострелить ему правую руку (чтобы не мог достать оружие), рацию (чтобы не вызвал подмогу) и левую ногу (чтобы смешно запрыгал на оставшейся), извлечь фотоаппарат и хладнокровно щелкнуть беднягу на память. А потом, конечно, не спеша открутить башку...

В титрах MGS2 есть специальная должность — vibration effects artist. Диапазон предельно творческого использования геймпадов с обратной связью самый большой в КИ вообще: передается все, от подергивания удавливаемого охранника и тревожных толчков детектора движения до бытового трепета мобильного телефона и дружеского похлопывания по плечу в исполнении президента США. Разнокалиберные вибрации — это процентов тридцать всего удовольствия. Обзаведитесь, а? Или вот эпизод с сопровождением барышни, страдающей одновременно боязнью насекомых, высоты, замкнутых, а равно и открытых пространств... Ну в какой еще, спрашивается, игре можно попросту слегка пристукнуть оную девицу и потом легко и безболезненно транспортировать ее всюду на правах битой тушки?

И прятаться от снабженных прозрачными бронещитами опергрупп под кроватями и в шкафах. И ворочать трупами, как мешками с картошкой. И сбрасывать охранников через перила на головы себе подобных. И глушить радиопереговоры и телекамеры особыми гранатами. И снова применять Самый Идиотский В Мире трюк с картонной коробкой...

Это живая легенда. Фантастика. Микроволновые лучи в пене от огнетушителя, дротики в затылок, взрывающиеся арбузы, бои с боссами, на экстремальном уровне сложности похожие на потрошение сложного часового механизма...

При всей внешней простоте Metal Gear Solid несопоставим ни с чем. Эта игра — целый жанр в своем собственном праве, причем Metal Gear Solid — один жанр, а Metal Gear Solid 2 — уже другой. Шпионская аркада, грандиозная и неповторимая.

# ПОЛИГОН

## Экстремальной DOOM

**1**

Начну с интригующего признания. Я посмел опубликовать этот текст, рискуя расшифровкой своего инкогнито, только потому, что все тайны когда-нибудь раскрываются. К счастью, извлечь истину на свет смогут от силы человека два-три, и я надеюсь на их тактичность. Да, уровень, который вы видите на скриншотах и можете найти на диске, есть в Интернете, но называется он иначе и отыскать его не очень просто. В сопроводительном файле есть мое настоящее имя. Разумеется, Господин ПэЖэ. *стр. 118*

## Наши

**2**

Что такое «КРИ»? И вовсе не брачный крик кузнечика или звук от соприкосновения лягушки с колесом «Феррари». Это аббревиатура от нового, но уже устоявшегося словосочетания: Конференция разработчиков игр. КРИ-2003! *стр. 120*

## Поле битвы: «Блицкриг»

**3**

Психоделическая техногенная трагикомедия в четырех действиях с прологом, эпилогом и малосодержательными рассуждениями на вечные темы. *стр. 124*

# Экстремальный DOOM

Господин ПэЖэ

Начну с интригующего признания. Я посмел опубликовать этот текст, рискуя расшифровкой своего инкогнито, только потому, что все тайны когда-нибудь раскрываются. К счастью, извлечь истину на свет смогут от силы человека два-три, и я надеюсь на их тактичность. Да, уровень, который вы видите на скриншотах и можете найти на диске, есть в Интернете, но называется он иначе и отыскать его не очень просто. В сопроводительном файле есть мое настоящее имя. Разумеется, Господин ПэЖэ.

**Задача**

Итак, девяностые годы. Формулируем задачу. Набор уровней для DOOM 2 (чтобы найти для каждого игрока любимый), для разборок вдвоем (больше можно, но не нужно, — честная дуэль превыше всего). Максимум нового геймплея. Свежий дизайн. Возможности для нестандартной тактики. Равная полезность (в зависимости от стиля и места) любого оружия. Отсутствие пилы. Почему? Шум демаскирует, а повода поиздеваться в дуэлях близких по силе противников обычно не бывает. Берсеркера — туда же, в сад, под дождь. Здоровье... как раз в то время бушевали дискуссии сторонников altdeath и olddeath (для тех, кто не помнит: возобновление здоровья и оружия на уровне или его отсутствие), поэтому решено было потрафить всем: кое-где здоровье будет, но не слишком много (чтобы был стимул его стеречь и отбивать у врагов), а кое-где вся игра будет вращаться на выборе: сохранить жизнь или взять оружие помощнее (там здоровья не будет вообще, чтобы исключить даже соблазн использования altdeath). Музыка — добавить MIDI Питера Гэбриела, они весьма атмосферны и адекватны, играть не помешают, но придется подобрать для каждой карты подходящую мелодию.

Выбираем инструменты. О-о, вы этого не помните, но была такая операционная система — OS/2. Замечательная. И под нее был один редактор уровней: DoomEdit/PM. В нем, собственно, большая часть работы и делалась (дабы не перегружаться никуда, да и удобен он был для глубокого копания в тонких деталях, позволял вручную назначить любые атрибуты любому linedef'у). Но, увы, заглох на довольно раннем этапе разработки, автор потерял интерес, поэтому приходилось пользоваться еще EdMap (идеален для работы с секторами) и DMapEdit (единственный позволял делать copy/paste). Тяжелые были времена. Зато интересные. Сейчас редакторов гораздо больше, они умнее, сильнее, но... Вы понимаете, да?

**MAP01**

Как и положено первому блину, несколько комковат, но в пределах. Исходная позиция: рождающийся игрок не должен быть легкой мишенью. Увы, порядок рождения задан движком, и случайное изменение невозможно. Потому места рождения — коробочки, чьи стены не пропускают звук (есть такой флаг), а заодно прозрачны только изнутри (чтобы не было видно или слышно — родился ты уже или пережидаешь). А уж как родился — из коробки видно, где враг и куда бежать за оружием. Уже нетривиально, но это всего лишь креативное применение широко известной особенности движка.

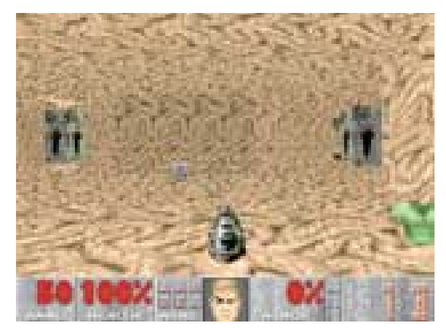
Сюда же — «двойной» телепортер в разные концы темного коридора. Куда ты прыгнул — практически не видно, можно выбрать любой момент, так что потерять врага довольно легко. А вот выбраться потом из коридора, не сгинув, задача для настоящих...

Коробки для рождения омерзительно сильно заслоняли обзор, поэтому новичок постоянно тыкался в стену, пробегая коробку. Пришлось добавить «визуальные намеки» на полу и потолке — куда лучше направлять стопы. Сработало, как часики.

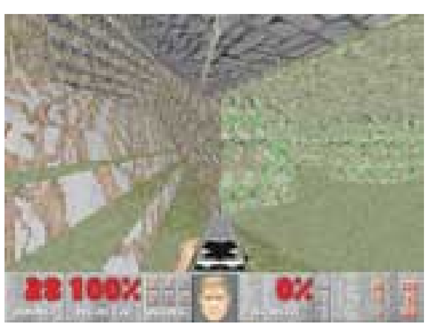
Большая комната — любимое место, куда народ, отожравшись, сбегается на разборки и за самым значительным бонусом: супербронеей. Некоторые предпочитают охотиться около мест рождения, но такие легко давятся — оружия там хватает.

И, наконец, психоделические стены. Поначалу показалось красиво, во вре-

**MAP 01.**



**MAP 02.**



мя игры особо не мешало, поэтому убирать не стал, но все же не самое лучшее решение — именно назойливые стены заставляли быстро переходить на следующий уровень.

**MAP02**

Ни-ка-ких технических новинок, только дизайнерские и геймплейные. «Витые» ступеньки (в плоском движке смотрелось, как чит), стены с текстурными «подсказками» для неофитов (какой зал за ней находится)... Лифт с лавой (срабатывает при пересечении линии на входе) как место для засад: законный повод для гордости, когда друзья сами, без подсказок, использовали его именно так. BFG, нагло лежащая на виду, и ее владелец, так часто успешно выносимый из супершотгана... Углы, углы, углы (полукруглые — еще тогда хотелось поменьше угловатости!), из-за которых так приятно выбегать и выносить...

Здоровья нет. Совсем. Именно поэтому мощное для такой архитектуры оружие (ракетница и плазма) лежит в лаве, чтобы был повод задуматься перед забегом. Впрочем, замышлялся уровень как «веселая беготня», поэтому наличие «свободных» супершотгана и BFG позволяет не снижать темп.

**MAP03**

Развлечение со стенами. По сути, уровень состоит из одних стен. Родившись, ты сразу видишь полупрозрачные «бойницы» (за центральной частью, где лежит масса плазменного оружия, столь полезного здесь, можно не только наблюдать, но и постреливать из чего угодно). Из центра, разумеется, ничего не видно, зато, если «снайпер» обнаружен по местам попадания пуль, то BFG разбивается об один из заботливо поставленных столбиков — и можно бежать подбирать подарки с трупа.

Но самые интересные стены — большие «острова», отгораживающие длинные коридоры от центра. Они непрозрачны, зато простреливаются из плазменного оружия и ракетницы! Враг не укроется! А вот шотганом и пулеметом (которые враг легко соберет, не выходя в центр) эти стены не возьмешь — пули застревают! Как это сделано — смотрите в файле. Поверьте, заняло не день и не два, а обнаружено случайно.

**MAP04**

Куча, куча нового! Свет — как настоящий (да, да, честно для каждого сектора задается уровень, и так сто раз — и никаких вам «поставил лампочку, а она сама осветит»). Пара «глубоких» мест для засад, где, собственно, мелкое здоровье и лежит, и спецнычка (темная и с боковыми «отстойниками») для отлова бегущих за крупным оружием.

Поскольку здоровья мало, то мощная лава, казалось бы, невыгодна: сожрет почти всю сотню, а для битв одностволка или пулемет вполне достаточны. А вот и нет: при грамотном беге можно вообще не потерять ни одного очка здоровья, нужно просто бежать «по воздуху» параллельно лаве (попробуйте — если центр игрока не над лавой, то повреждений не возникает), а потом, взяв оружие, быстро спрыгнуть вниз.

А для тех, кому такой забег не по душе, есть пара «будочек» с оружием средней силы. Только что это?.. Первый шаг на ступеньку — и назад уже не выбраться! О-о, это грамотный трюк: ступеньки так подобраны, что игрок может только подниматься, а в обратную сторону цепляет потолок головой! А уж если кто-то туда забежал, то потом будет неспешно кататься на лифте (стенка будки опускается), а его встретит радостный партнер...

**MAP05**

И последнее: темный и мрачный синий уровень. 13 сторон, 7 больших колонн и 13 маленьких, зато по 7 сторон у каждой. Добро и зло. Инь и янь. Но что это? Почему в кромешной тьме так хорошо видны люди любого цвета и любые предметы? Да потому, что уровень на самом деле залит ярчайшим, максимальным светом! И только ультратемные текстуры создают ощущение мрака. А чтобы стены не выглядели яркими, пришлось окружить их тонким слоем кромешной темноты (игрок туда не пролезает — слишком жирный).

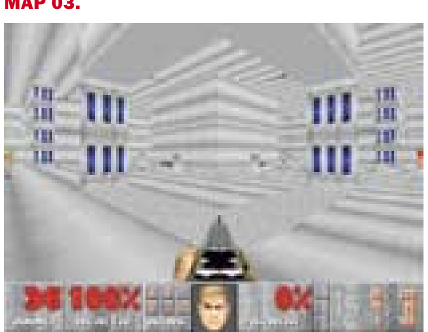
Наконец, оружие. Да, в центре есть все, но в него еще надо попасть... А вокруг так много ракетниц... И колонны, колонны... Вот где народ сортируется на мальчиков и мужей. Ракеты есть — значит, надо стрелять. Промах из ракетницы — и ты труп. Куда стрелять — видишь, из чего — имеешь, но попади сначала, а уж потом хвались...

**Итог**

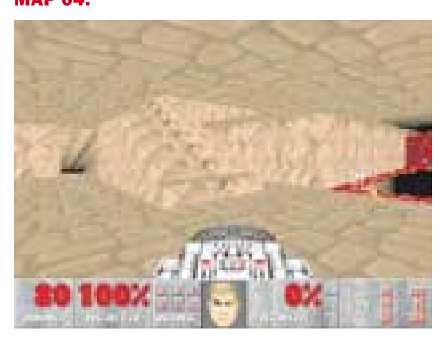
Задача выполнена полностью. Поздравления. Цветы. Аплодисменты. А вам — урок: как можно старую собаку (DOOM 2) научить новым трюкам. А уж что можно сделать сегодня с новыми движками!..

Да, кстати, смотреть уровень рекомендуется не ZDOOM, не BOOM, не WinDOOM, не DOOM Legacy — только посредством старичка DOOM для DOS. Сами понимаете, не все его ошибки сохранены в переделках. ■

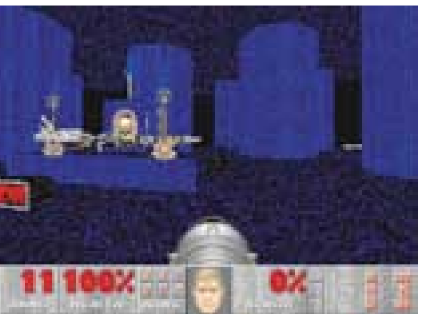
**MAP 03.**



**MAP 04.**



**MAP 05.**



# Наши

*Господин ПэЖэ*

Что такое «КРИ»? И вовсе не брачный крик кузнечика или звук от соприкосновения лягушки с колесом «Феррари». Это аббревиатура от нового, но уже устоявшегося словосочетания: Конференция разработчиков игр. КРИ-2003! 21-22 марта на факультете вычислительной математики и кибернетики (ВМК) МГУ проходило мероприятие…

**Андрей «КранК» Кузьмин, K-D LAB (кстати, полный фотоотчет .EXE с КРИ вы найдете на нашем DVD-диске).**

### Компьютерных, конечно

…Которое до последнего момента было почти невозможно себе представить: наш, российский, аналог Game Developers Conference (GDC). Организованный сайтом DEV.DTF.RU, МГУ и компанией «1С», которым низкий поклон.

В истории любой индустрии рано или поздно наступает момент, когда из любительского развлечения она становится чем-то большим. Отдельные игроки понимают, что вокруг есть коллеги и игнорировать их вредно для бизнеса: с кем-то надо дружить, кого-то из партнеров совместно уламывать на выгодные условия сотрудничества… Чуть позже приходит осознание, что кроме коллег есть и молодая смена, которую можно и нужно учить-наставлять, тратить время и силы, зачастую безвозмездно, на незнакомых людей, просто чтобы мир вокруг был более цивилизованным. В конце концов, через некоторое время они наберутся опыта и станут партнерами — так пусть хотя бы не повторяют ошибок «стариков».

В России ситуация особая: кроме общих соображений, есть и локальные. Так уж сложилось, что западные издатели, да и покупатели, относятся к «играм из России» как к единому целому, и преодолевать стереотипы весьма непросто. «В России отличные программисты и хакеры, но все остальное — просто ужас», «они делают очень дешевые, но очень плохие игры», «российские фирмы не имеют ни малейшего представления о том, как важно точно выдерживать сроки сдачи проектов». И каждый наш девелопер — наедине с враждебным миром, борется за выживание, но в то же время помогает остальным пробивать очередное окно в Европу и на прочие континенты…

Что ж, в КРИ-брошюре указано 63 корпоративных участника, а на самом деле их было столько… Как сообщили организаторы, вместо ожидаемых двух-трех сотен человек на Конференцию пришло больше тысячи! Да, в результате было явно тесновато, на некоторых лекциях люди сидели не только на принесенных с собой стульях, но даже просто на полу. Тесновато — но не обидно! Первый блин? — Забудьте вы эту дурацкую поговорку.

### Не разорваться

А жаль. Параллельно читалась почти сотня лекций, были задействованы десять аудиторий, поэтому даже самый прилежный «ботаник» (Господин ПэЖэ. — **Прим. ред.**) смог побывать ровно на десяти. Таким образом, 90% интереснейших докладов, увы, минули .EXE. (Разумеется, мы вышли на битву с захлестывающим потоком информации очень мощным составом, но все равно — сколько же упущено…) Само собой, мы постараемся переварить увиденное-услышанное, договориться с докладчиками, чтобы донести до вас самые ценные идеи, — в конце концов именно этому и посвящен наш седой уже «Полигон». Но знайте: если вы не были на КРИ-2003 — то потеряли… почти все: те, кому было что сказать, и те, кто хотел услышать что-то новое, пришли, сказали и услышали…

**Дмитрий Захаров, «Нивал».**

### Идеология

Пожалуй, самая ценная секция КРИ для сложившихся команд (да и вообще для всех, кто так или иначе имеет отношение к индустрии) — «идеологическая». Казалось бы, что общего между великолепной эзотерической лекцией-потоком сознания КранКа (Андрей Кузьмин, президент, K-D LAB), бездонный смысл которой так и не был постигнут присутствующими, и не менее замечательным, но уже вполне по традиционным меркам, шоу Сергея Орловского (директор,

«Нивал»), катавшегося перед аудиторией на самокате и показывавшего отрывки из гонок «Формулы-1»? Да то, что оба этих матерых человечища пытались понять и донести до всех остальных нечто важное, простое, но всеми игнорируемое: какие игры хороши, а какие — плохи? чего должна добиваться молодая команда в ближайшие годы? как можно десятку россиян, добывших несколько десятков тысяч долларов на разработку, бороться с 30-миллионным бюджетом и двумя сотнями человек, уже сегодня занятых созданием игр-блокбастеров по нашумевшим лицензиям? И таких лекций было немало, даже люди, которые рассказывали о других вещах, считали важным так или иначе познакомить слушателей со своим видением целей и методов (которые, конечно, есть у каждого разработчика).

**Бизнес**

Одна из очень широко представленных тем — взаимодействие разработчика и издателя. Множество докладов, посвященных правильному составлению дизайн-документов, презентационных пакетов, умному представлению демо-версий и локализационных материалов, ведь не только зарубежные издатели, но и их российские коллеги зачастую вынуждены отвергать потенциально многообещающие проекты, авторы которых не смогли, не сумели, не знали.

Разумеется, после подписания контракта сотрудничество не заканчивается, поэтому дальнейшему взаимодействию было посвящено много умных лекций. Александр Дмитриевский (заместитель директора, «Нивал») с блеском рассказал о том, кто

Максим Михалев, «Бука».

Шон Линг, экс-Sir-tech Software.

такой продюсер, зачем он нужен, как разработчику подружиться с ним и использовать его опыт, а не враждовать попусту, а публичное «вскрытие» проекта «Демиурги», проведенное Андреем Емельяненко (руководитель проекта, «Нивал»... Вообще, выступления всех без исключения ниваловских профи были просто фантастическими, за что им большое человеческое спасибо!), очень осязаемо показало те проблемы, что встречаются на пути даже очень талантливых игр и команд, и как их можно преодолевать.

Ну а Эндрю Вафер и Крейг Дункан (Andrew Wafer, Craig Duncan), представители уважаемой Codemasters, международного издателя со штаб-квартирой в Великобритании, рассказали, какими они хотят видеть материалы и игры от российских разработчиков.

**Сценаристы и гейм-дизайнеры**

Тем, кто собственно «изобретает» игру, придумывает ее начинку и воплощает ее в слова, а также (в конечном счете) определяет, будет ли она успешной, также удалось получить немало любопытной информации — как от российских знатоков, так и от зарубежных: к примеру, раскрыв рот, мы слушали Шона Линга (Shaun Lyng), автора текстов легендарной Jagged Alliance, говорившего о правилах и методах сочинения игровых сценариев и диалогов.

**Программисты**

Для них на Конференции было самое настоящее раздолье. Не считая «дня nvidia» и «дня ATI» (пятичасовые семинары этих фирм, посвященные новым технологиям и их применению в играх), добрая половина всей КРИ была закручена именно вокруг программирования (еще 37 лекций, кроме уже упомянутых!). И киты индустрии постарались рассказать о своих технологиях и показать их применение на деле (Intel — о Hyper-Threading и оптимизации, Sony — очевидно, о PlayStation 2); да и российские программисты не отставали: Петр Винниченко из «Акеллы» поделился опытом разработки для PlayStation 2, а Павел Остапенко из той же «Акеллы» — для Xbox.

Очень многие раскрывали свои ноу-хау (да, даже так) в области физических моделей (самолета, автомобиля), организации искусственного интеллекта и пр.

**Графика и звук**

Не кодом единым жива игра, нужно и модели нарисовать, и текстуры на них натянуть, и... И здесь информация била ключом. Сергей Цыпцин (школа RealTime) и Дмитрий Строглядов (студия «Пилот») рассказывали об индустриальных методах создания огромного количества анимации персонажей в ограниченные сроки, некоторые делились опытом применения «абстрактных» художественных концепций к игровым нуждам, а

Андрей Белкин, «Акелла».

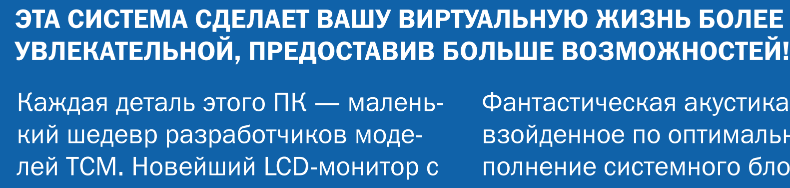
другие — наоборот, о бытовых деталях работы в конкретных пакетах моделирования. Были даже три лекции, посвященные звуку и музыке в играх, что, согласитесь, немало для этой довольно узкой области.

**Начинающие**

А особого упоминания заслуживает выступление Андрея Белкина из «Акеллы»: казалось бы, ничего сверхтехнологического, никакой высокой идеологии, просто рассказ о том, как устроиться на работу в игровую индустрию... Есть у нас индустрия, есть — и люди хотят в ней работать. Дерзайте, вы талантливы! ◼

# ТЕХМАРКЕТ компьютерс

## Главный приз — суперкомпьютер TCM «Экстрим»



**ЭТА СИСТЕМА СДЕЛАЕТ ВАШУ ВИРТУАЛЬНУЮ ЖИЗНЬ БОЛЕЕ УВЛЕКАТЕЛЬНОЙ, ПРЕДОСТАВИВ БОЛЬШЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ!**

Каждая деталь этого ПК — маленький шедевр разработчиков моделей TCM. Новейший LCD-монитор с диагональю 17" и ультрабыстрой матрицей (16 мс). Эргономичная клавиатура. Оптическая мышь.

Фантастическая акустика и непревзойденное по оптимальности наполнение системного блока делают этот компьютер лучшей домашней системой, о которой только может мечтать хардкорный игорок.

**Приз предоставлен розничной сетью компании «Техмаркет-Компьютерс».**

1 ПРИЗ

**Единая справочная служба: (095) 363–9333**
**Интернет: www.techmarket.ru**
**Интернет–магазин: www.5000.ru**

## КОНКУРС НА ЛУЧШУЮ ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКУЮ МИССИЮ ДЛЯ СВЕРХИГРЫ «БЛИЦКРИГ»

**Победители конкурса получают все, а именно:**
**1-й приз — суперкомпьютер TCM «Экстрим»,**
**2-й приз — 17-дюймовый монитор BenQ FP791,**
**3-й приз — видеокарту Gainward FX PowerPack,**
**спецприз — $200 от компании «Нивал».**

Кроме того, каждый призер получит военную гимнастерку эксклюзивного ниваловского дизайна и «коробочную» игру от «Нивала» на выбор.
Наконец, десять участников конкурса, чьи работы понравятся жюри, но не войдут в число призеров, будут награждены подарочным изданием (с двумя майками и постером) игры «Противостояние» от компании «Руссобит-М».

2 ПРИЗ

## BenQ FP791 — больше, чем ЖК-монитор

**Новейшая 17-дюймовая модель от компании BenQ — это сочетание последних достижений цифровых технологий и великолепного дизайна корпуса, делающего монитор украшением любого интерьера**

Диагональ — 17 дюймов; выдающееся качество изображения: яркость — 450 кд/м$^2$, контрастность 450:1, полное время отклика — 16 мс (5+11); SRS-технология обработки звука, обеспечивающая прекрасное стереозвучание; входы: D-Sub/DVI-D; сенсорные клавиши управления; модуль Digital Photo Frame (входит в стандартную комплектацию), дающий возможность пользователям цифровых камер просматривать содержимое флэш-карт без ПК; при подключении ТВ-модуля (поставляется дополнительно) монитор выполняет функции телевизора

BenQ
Enjoyment Matters

**Хотите узнать больше? Посетите наш сайт www.BenQ.ru**

## Gainward FX PowerPack! Ultra/1000Plus Golden Samplec

3 ПРИЗ

**Помимо сногсшибательных спецэффектов, обеспеченных последним чудо-чипом от nVidia, эта плата отличается еще одним традиционным «бонусом» Gainward — ускоренным (!), по сравнению со стандартным, процессором FX. А сумасшедшая комплектация позволяет превратить ПК в настоящую игровую станцию...**

- Полная поддержка эффектов DirectX 9
- Чип GeForce FX с рабочей частотой 500 МГц
- 128 Мбайт памяти DDR II с рабочей частотой 1000 МГц
- Поддержка выходов на два монитора и ТВ
- Звуковая плата с оптическим интерфейсом
- Контроллер FireWire (IEEE 1934)
- 3D-очки

ATLANTIC COMPUTERS
GAINWARD

**Представитель Gainward в России — компания Atlantic Computers**
**www.gainward.ru, www.atlantic.ru**

# Поле битвы: «Блицкриг»

*Юрий Маркин, Александр Винников**

Психоделическая техногенная трагикомедия в четырех действиях с прологом, эпилогом и малосодержательными рассуждениями на вечные темы**

**Юрий Маркин.**

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

УГРЮМЫЙ МОДОДЕЛ (УГМ)

Мрачен, неостроумен, целеустремлен. Сущее воспринимает через призму богатого жизненного опыта с жирным знаком минус, что не позволяет ему познать всей прелести происходящего. Бывший агроном-любитель. Вероятно, превосходит по умственным способностям свою жизнерадостную модификацию.

ЖИЗНЕРАДОСТНЫЙ МОДОДЕЛ (ЖИМ)

Бодр настолько, что порой дает читателю и третьему участнику трагикомедии заподозрить себя в хроническом слабоумии. Не менее целеустремлен, чем УГМ.

КОШМАРНЫЙ НАДМИРОВОЙ РАЗУМ (КНР)

Маленький, злобный, летает, гундит. Именно из-за невнятности гундежа и воспринимается всеми как мозговой центр этой странной компании.

## Пролог

Из белого ящика стремительно выдвигается странная емкость с отверстием по центру. Емкость немедленно заполняется сверкающим предметом, также снабженным дыркой посередине. Раздается тихое гудение, неподалеку от белого ящика возникает наполненный зияющей пустотой черный куб, по которому, невнятно гундося, время от времени проносится то, что автор по непонятным причинам решил назвать «кошмарным надмировым разумом». Кроме него в пределах куба мистическим образом левитируют Угрюмый и Жизнерадостный Мододелы. Время от времени в пределы куба врывается небольшой белый предмет, сходный по виду с наконечником копья. Подойдя к одной из сторон куба, можно видеть наполненное глубокой работой мысли и внутренним напряжением гигантское лицо и нетерпеливо сверкающие глаза.

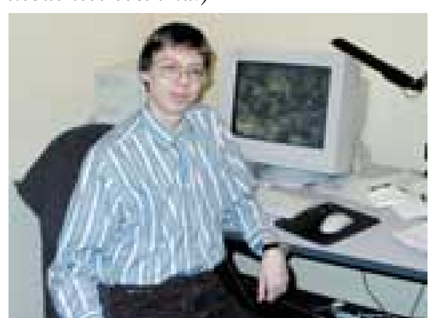
## Действие первое

### Создание новой карты:
### выбор типа местности, размера карты и пр.

УГМ *(мрачно)*. Ну чего, это вот оно и есть, что ли? (*С сомнением смотрит на рис. 2.*)
ЖИМ *(имбецильно-восторженно)*. А то! Гляди, какой простор для творчества: хочешь елки втыкай, а нет — так кактусы. Или вот... *(Прерывается, испуганно оглядываясь.)* Ой, глаза!
КНР. Это — хозяин! Хорош трепаться, давайте хоть земли подкинем, а то устал я вас в воздухе держать.

Неожиданно с КНР происходит разительная перемена: он извлекает из-за пазухи клочок бумаги, припадает к нему аналогом глаз, начинает гундеть: «Для того чтобы создать карту, необходимо и достаточно запустить редактор карт (файл mapeditor.exe), кликнуть на кнопке «File», выбрать из вывалившегося списка первую строчку (new) и нажать на нее еще раз...» Затем внезапно прекращает гнусить, глаза, вернее, их аналог, вываливаются на лоб (в народе в таких случаях говорят: «втыкает»). То же происходит и с прочими участниками действа. После чего, продолжая гундосить что-то совсем уж нечленораздельное, с сомнением, в течение пяти минут смотрит аналогом левого глаза на рис. 1.

ЖИМ. Ага, значится вот как создают новые карты «Блицкрига»! Я еще слыхал, что для особо ловких парней предусмотрено особое сочетание клавиш Ctrl+N, которое делает все то же самое, о чем этот... *(растерянно и задумчиво одновременно)* это... говорил.
УГМ. Ну и че? Типа все травкой засеется?.. А если мне песочек ближе, сюжеты всякие непростые... «Одинокий кактус, содомизирующий себя собственной непорочностью». Или вот...
ЖИМ *(грубо прерывает его)*. Хотите — пожалуйста. Только без вот этой вот, ну... Тип исходной местности можно выбрать один из четырех (в закладке «Season»), да и размер тоже: хочешь — будет у тебя квадратная карта местности 15 у.е. на 15 у.е., а нет — получи банал-прямоугольник. Есть там такой чекбоксик маленький — «Square map». Есть галочка — карта квадратная, нету — прямоугольная. Лично я, как человек, чуждый излишней компликации... ну, усложнению то есть... всегда делаю квадратную, как моя голова, карту! *(Истерично хихикает, одновременно уворачиваясь от белого стреловидного объекта.)*



**Александр Винников.**

* Юрий Маркин, менеджер по связям с общественностью, Александр Винников, главный дизайнер карт, оба — краснознаменная ордена «Нашего Выбора» компания «Нивал» (www.nival.ru).
** Для полноты восприятия время от времени не забывайте внимательно, без всякого сомнения изучать прилагаемые к трагикомедии скриншоты. Если полнота не достигается, разыщите на .EXE-диске папку Blitzkrieg (см. корневую директорию Polygon) и, следуя за разворачиваемой ниже историей, поочередно открывайте расположенные там заготовки карт (файлы с расширением .bzm) с помощью «родного» редактора, дабы узреть предполагаемые результаты тех или иных действий воочию и потрогать их чисто вымытыми руками. В идеале после выполнения картостроительных работ у вас должно получиться не хуже, чем у Александра Винникова в его файле template_map.bzm (см. там же). Но это вряд ли.

# ДОРОГИЕ БОЙЦЫ!

Высшее командование в лице краснознаменной ордена «Нашего Выбора» компании «Нивал Интерактив» и межпланетного журнала о компьютерных играх и ландшафтном проектировании «Гейм.ИКЗЕ» счастливо объявить о начале нового конкурса — на ЛУЧШУЮ ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКУЮ МИССИЮ ДЛЯ СВЕРХИГРЫ «БЛИЦКРИГ».

И конкурс этот начинается прямо сейчас! В течение четырех месяцев (май-август) мы обязуемся научить вас основам гейм-дизайна, а по окончании указанного срока желаем получить от вас гениальные творения, которые нам будет не стыдно выложить на родной .EXE DVD или даже использовать в официальном наборе карт «Блицкрига».

## ИТАК, ЧТО НУЖНО ДЛЯ ПОБЕДЫ В КОНКУРСЕ:

**Делай раз:** приобретай умопомрачительную RTS «Блицкриг» (где есть все-все-все для того, чтобы начать работу над своей картой).
**Делай два:** открывай свежий .EXE-«Полигон» и вдумчиво изучай основы картостроения, которые преподаются не кем-нибудь, а профессионалами из самого «Нивала».
**Делай три:** создавай однопользовательскую миссию своей мечты и присылай ее по адресу blitzkrieg@game-exe.ru.

Для облегчения работы комиссии по присуждению наград и воинских званий ОБЯЗАТЕЛЬНО вложите в е-письмо с плодами собственного труда данные о себе: имя, фамилия, обратный е-адрес и год призыва.
Выемка писем из ящика прекращается 15 СЕНТЯБРЯ 2003 ГОДА. Разбор полетов обязательно найдет свое место среди «полигонных» страниц журнала, а авторов самых талантливых сингл-миссий ждут великие почести и награды.

**Высшее командование желает вам удачи на полях сражений с редактором! Так победим!**

Внезапно все герои падают на идеально ровный засеянный мягкой травкой газон. Слышится нечто, отдаленно напоминающее неполиткорректную речь в адрес того, кто все это придумал, и его знакомых. Постепенно звуки, словно по ленивому мановению кошмарной зубной феи, затихают и сменяются восторженным похрюкиванием и радостным повизгиванием, плавно переходящим в инфантильное катание (на самокате?) по травке.

ЖИМ. О! Вот и ландшафт! Красивый, собака!!!
УГМ *(явно испытывая неловкость за прошедший цыплячий восторг)*. Ландшафт есть — плана нет.
ЖИМ *(шикает на него)*. Ты что!!! Мы же в знаменитом печатном издании! Нельзя так! *(Шепотом, склоняясь, подобно гибкому баобабу, к Угрюмому.)* А вообще — сейчас вырастим.
КНР. Не, начинать надо не с этого. А с того, что на надушенной одеколоном «Саша» бумаге, сверкающей в лучах монитора ручкой нарисовать то, что хотелось бы потом создать в этом кубе, сиречь редакторе. Рощицы, речушки, домики, войска расположить и прожект грядущего сражения ориентировочно продумать. Вот это и есть предначертание... хорошо, план...
УГМ *(отточенным движением извлекает из недр набедренной повязки огромный лист ватмана. Используя спину Жизнерадостного как пюпитр, разворачивает лист. На листе – точная карта некоей местности)*. Да вот же он, план — как знал, что пригодится. С чего начнем? Слышь, ты, китайская народная?

### Прокладка дорог и рек, изменения их размеров и свойств

КНР *(обиженно)*. Сам ты ушиб головного! С воды — ибо из нее все вы вышли и там всех вас можно будет в случае надобности утопить! *(Гогочет, искренне поражаясь собственному остроумию.)* Ну, дороги тоже надо проложить. Хотя с ними одной проблемой больше — у нас тут и без них дураков хватает... *(Делает театральную паузу.)* После чего структура карты сразу становится кристально ясной. *(Внезапно с ним происходит странная перемена, свидетелями которой мы уже были.)* На панели инструментов справа от карты местности есть закладка «Entrenchments, Roads, Rivers» — выбираем нужное (например, реки), потом выбираем один из ти-

> **Советует КНР**
> Озера можно создавать рекой под названием «lake», или «water». Концы таких рек надо делать прозрачными — так получается стоячая вода с плавным переходом в окружающую местность.

> **Советует КНР**
> Пробовать различные комбинации объектов! Террейн-объектами (terraobjects) хорошо прорабатывать детали ландшафта (например, колхозные поля, болота, сады). Другими объектами (бочками, мусором и т.п.) недурно отображать места человеческой деятельности (производство, населенные пункты, склады), что очень оживляет карту. Не следует скупиться на мелкие детали, чтобы игроку было на чем задержать взгляд. Необязательно вылизывать всю карту, достаточно обработать только те места, где предполагаются наиболее длительные действия со стороны игрока (скажем, какая-нибудь ключевая деревушка).

**Рис. 1.**

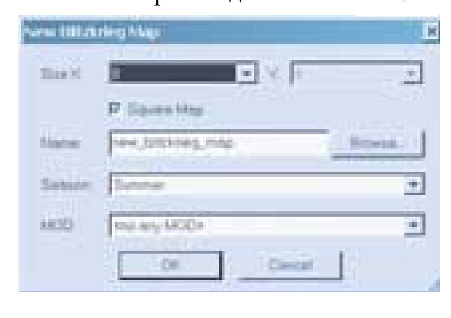


Рис. 2.

Рис. 3.

Рис. 4.

пов водных преград (они различаются по интенсивности течения и по наличию/отсутствию берегов). Потом кликаем на местности — появляется красный кружок, и другой, привязанный к нему, как на резинке. *(С сомнением смотрит на рис. 2.)* Для того чтобы материализовать реку, наносим на карту минимум два кружка и кликаем еще раз. *(Умолкает, обессилено, с шумом падая в появившуюся реку.)*

Жизнерадостный и Угрюмый в течение пяти минут с непередаваемым сомнением, но молча смотрят на рис. 3.

ЖИМ *(выйдя из интеллектуального ступора)*. Ты глянь — векторная графика! Можно удлинять реку, потягивая за крайние красные точки. Кстати, чем больше красных точек выделишь, тем уже или шире Волга (или это Белая?) будет. Кликнув на желтых точках, можно расширять реку (для этого удерживаем левую кнопку мыши), а можно играть в гадливого старичка-лесовичка и иссушать наши водные, понимаешь, артерии: правый клик на желтых точках (водим мышкой туда-сюда) — и речка становится более или менее полноводной, амазонистой. То же можно регулировать в «цифре» — в строчке «Opacity», меняя значения от 0 до 100.

УГМ. С дорогами, кстати, та же ботва — тоже векторы. Поэтому лучше расскажи о том, что значат *(передразнивая Жизнерадостного)* «мааа-ленькие кругленькие чекбоксики» с надписями «Single Point».

ЖИМ. Тут все просто: «Single Point» позволяет двигать только одну точку, оставляя другие неподвижными. «Multi Point» передвигает одну точку, смещая относительно нее все остальные. Ну а для тех, кто испытывает острую потребность в ПОВОРОТЕ наших любимых северных РЕК *(на этих словах взгляд его обращается к Жизнерадостному и КНР)*, есть возможность перенести все русло целиком в другую часть карты, ничего в самой реке не меняя: ставим галочку напротив «All points» — и готово. Прямо как какой-нибудь «быстросуп» позорный. Кстати, чтобы совсем убрать реку или дорогу, надо просто на нее мышкой кликнуть и клавишу «Delete» нажать. Этот же неказистый принцип действует для всех остальных объектов *(с сомнением смотрит на рис. 4)*.

УГМ. ОК. Реки потекли вспять, озера заволновались от вдруг налетевшего «баргузина», утки надрывно закрякали, почуяв лохнесское чудище... Короче, хотелось бы возвышенность какую замутить — чтобы пикничок устроить, на санках покататься, с обрыва кого спустить...

## Работа с ландшафтом: создание гор, холмов, плато и пр. неровностей

КНР. Это в закладочку «Terrain», а оттуда в подзакладочку «Heights» — там можно даже дом Далай-ламы в Тибете сделать. Тишина, конгрегентная медитация, чистый воздух, соединение чакры с кармой... Мечта чел... надмирового разума!.. Хотя для начала следовало бы определиться, какие возвышенности надобны. Выбор есть: дюны, холмы, хладные скалы, со всеми вытекающими, то есть что-то глаже, что-то круче, что-то круто до гладкости. Регулируем это в чекбоксах с соответствующими названиями. Потом выбираем масштаб вспучивания или, если попроще, «Brush Size». Чем меньше — тем более отточенным можно сделать рельеф. Хотя для грубой прикидки в самом начале работы над картой подойдет максимальный размер браша — в 32 тайла. Да, кстати, для тех, кто особенно стремится к заоблачным высотам и в ком кипит кровь монтажника-высотника, есть регулировка скорости, с которой будут подниматься горы (строчка «Height Speed»). *(Назидательно оттопыривает вверх правый манипуляторный отросток.)* Помните: быстро хорошо не бывает, и, для того чтобы все красиво смотрелось, надо потрудиться *(с сомнением смотрит на рис. 5)*...

ЖИМ. Фу, пошлость какая! Кстати, если горы и холмы утомили или вершиной представлений о пересеченной местности для вас является поверхность рабочего стола, воспользуйтесь кнопочкой «Set Zero»: смело жмите «Yes» — и снова будет равнина.

УГМ. Если же вам вдруг понадобилось уровнять одну возвышенность с другой, к вашим услугам аж четыре проверенных способа. Зажали две

**Советует КНР**

Не забудьте выравнивать 3D-ландшафт под домами, окопами и заборами, чтобы они не выглядели криво. Не стоит делать очень сильные перепады высот, иначе будут просматриваться границы тайлов поверхности.

**Советует КНР**

Для каждого функционального участка местности следует продумывать его тему. К примеру, хочется построить завод. Какой? Маленький свечной или огромный танкоштамповочный? Или, может быть, опытную свиноферму для разведения мутированных боевых хряков? Лесопилку?.. Определение темы очень сильно помогает с выбором набора используемых объектов. Для той же свинофермы просто необходимо наличие бочек с мутагеном J, а для лесопилки — бревен.

**Советует КНР**

Многопользовательская карта должна быть более просторной и свободной, чем однопользовательская (нас, впрочем, интересует только последняя). Игроку некогда будет водить за ручку свои танчики.

кнопки мыши (или третью, если владеете) и начали заравнивать. «Zero» — выравнивает все в ноль...

ЖИМ. Нет, Шурик, это не наш метод! Надо стремиться к чему-то высокому! Вот я, например, всегда хотел стать баскетболистом... Но не стал — руки короткие, рост метр в кепке, бегаю, словно ковыляю, мяч от тыквы не отличу... Но стремлюсь так, что порой даже дух захватывает! Для таких, как я, придумана кнопочка «Instant Average Height»: все тайлы под вашей виртуальной кистью приводятся к среднему арифметическому по высоте. Быстро, но грубо. Прямо как хороший дриблинг...

УГМ. Але, Сабонис карликовый, хорош людей мутить! А то я сейчас предамся ностальгическим воспоминаниям о том, как в водный крикет на слонах играл! А это, поверь мне, дело малоприятное — ведь я судьей был, а судье слон не положен... Ладно, проехали. Можно еще всю площадь под брашем выровнять по одному тайлу («Click Tile»). Словом, простор для создания сколь угодно пересеченной местности Днепру ни в чем не уступает!

## Основы размещения объектов и проверка работоспособности карты

КНР. Ладно вам... Давайте лучше про лесные массивы расскажем, про то, как засадить поля их царицей и прочими скороспелыми сортами кормовых корнеплодов. Тут все просто, прям как мозг без извилин или перезревший тарабатат-ямс-ямс. Да, и сворачиваться пора — в буфет новые пирожки с маковым повидлом завезли. Народ пока безмолвствует, но кушать уже хочет.

**Рис. 5.**

ЖИМ. Ну так мы завсегда... Идем в закладочку «Objects» и находим там кнопочку «Flora», жмакаем ее и по принципу «Наркотики урони» переносим деревья на карту местности. То же и со всеми прочими объектами — хоть танками, хоть домиками, хоть пеньками. Можно, кстати, посмотреть объекты до того, как они на карту попадут (чекбокс «Thumbnails»). А если у вас особенно удачная роща выросла, но, увы, не там, — просто берем, выделяем ее рамочкой (да, «Блицкриг» — RTS во всем, даже в редакторе) и перетаскиваем всю целиком в нужную точку карты *(с сомнением смотрит на рис. 6)*.

УГМ. А еще в пределах одного климатического пояса случаются не только разные деревья, но и типы, извините, травы. Вот, к примеру, разрыв-трава... Все это богатство у нас тоже есть: ищите в папке «Terrain» закладку «Tiles» — с чьей помощью я обычно сажаю кукурузу. Или заболачиваю территории для съемок фильма-на-движке «Комар на улице Вязов: Возвращение москитов-убийц».

ЖИМ *(с особенным, предобеденным, упоением)*. Вот и славно! Мы тут покамест завершим работу над картой: танки дислоцируем, окопы отроем *(с диким сомнением смотрит на карту exe-5.bzm, что лежит на .EXE CD/DVD, в папке Polygon/Blitzkrieg)*... чего и вам желаем, но только не так коряво, как вот здесь... пару городов набросаем *(с еще большим сомнением смотрит на карту exe-6.bzm)*... кто ж это, извините, рукоблудил-то... поотрывал бы тому все... лесов насадим, потом по грибы... А вы, уважаемый *(нервно стучит по стеклянной грани куба)*, нас сохраните, как заботливая мать, — там есть кнопочка с дискеткой. Сохранится она по умолчанию в формате BZM, а ежели вы захотите потом чего поменять без особых усилий, так лучше сохраните ее еще и в XML, — потом просто текстовый файл подправите и параметры всяких объектов измените. Если изволите, конечно. Но об этом в следующий раз! *(Поворачиваясь спиной к читателям.)* О! Уже и брюква сварилась! *(Убегает.)*

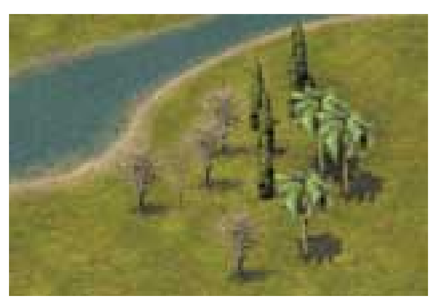


**Рис. 6.**

УГМ. Да, кстати, пока что можно проверить карту на предмет сразу пяти деревьев, объединенных одной корневой системой, или домов-матрешек. Несколько объектов, стоящих в одной точке, умный белый ящик сам удалит через некоторое время после нажатия кнопки «Check map» на тулбаре — там две закольцованных стрелочки нарисованы *(почти без сомнения смотрит на рис. 7)*. Ладно, я тоже за брюквой. Эй, летучее фейхоа, ты идешь? *(Уходит.)*

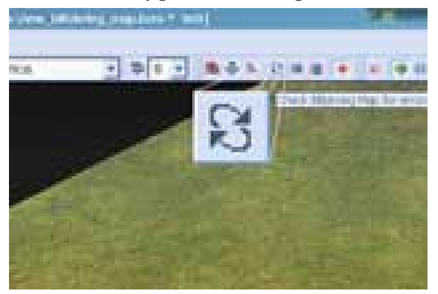


**Рис. 7.**

КОНЕЦ ПЕРВОГО ДЕЙСТВИЯ
ЗАНАВЕС

**Советует КНР**

Очень рекомендуется посмотреть на готовую карту в действии — и ответы на композиционные вопросы всплывут почти сразу.

**Советует КНР**

Не стоит скучивать множество объектов (это в основном относится к terraobjects) в малой области, поскольку всегда можно добиться аналогичного результата с меньшим количеством объектов. И помните: расстановку объектов надо делать аккуратно.

Хотите иметь самую мощную карту, разогнать ее до 350/700 МГц и при этом еще «слушать тишину»? В этом случае Sapphire предлагает карту на Radeon 9700Pro «Ultimate Edition» с кулером Zalman на тепловых трубках.

## Пинатели вола

**1**

Есть мнение (на мой взгляд, справедливое), что разгон — видеокарты ли, центрального процессора или памяти — хорош только тогда, когда делается из любви к процессу или от желания испытать потенциал купленной железки. Но когда разгоняться приходится вынужденно, пытаясь отстоять достойные графические настройки в любимом, гм, приложении Windows, то это никуда не годится. И поэтому, закрыв крышку системного блока (или — чаще — свернув окошко какой-нибудь PowerStrip) по окончании операции, неплохо бы задуматься о полноценном апгрейде. *стр. 130*

наш выбор

## Лучшие из лучших

**2**

Со времени декабрьского массового тестирования матплат под Pentium 4 прошло всего четыре месяца (точно — четыре, мы пересчитывали). Срок невеликий — к примеру, новых настольных процессоров от Intel за это время не вышло ни одного. Однако же ассортимент актуальных плат поменялся едва ли не полностью! Безотлагательно восполняем пробел. *стр. 134*

## Audigy 2 больше не...

**3**

...одинока. Звуковые карты на профессиональном чипе VIA Envy24HT твердо намерены составить ей компанию. Получится ли? Посмотрим. А напоследок, как и обещали, слушаем ретро-техно-микс от неподражаемой Aopen. *стр. 142*

# Пинатели вола

*Дмитрий Лаптев*

Есть мнение (на мой взгляд, справедливое), что разгон — видеокарты ли, центрального процессора или памяти — хорош только тогда, когда делается из любви к процессу или от желания испытать потенциал купленной железки. Но когда разгоняться приходится вынужденно, пытаясь отстоять достойные графические настройки в любимом, гм, приложении Windows, то это никуда не годится. И поэтому, закрыв крышку системного блока (или — чаще — свернув окошко какой-нибудь PowerStrip) по окончании операции, неплохо бы задуматься о полноценном апгрейде.

**Гадание на картах**

Но есть, конечно, исключения. Например, когда (да, я, кажется, забыл сообщить тему колонки... вот она... пожалуйста, сделайте выравнивание по центру: «Разгон видеокарт») видеокарта покупается заведомо с учетом ее выдающегося разгонного потенциала. За последнее время в полку таких интересных плат прибыло. Да и иная пожилая карточка, бывалоча, разгонится так, что не на всякой современной догонишь.

**GeForce3 Ti**

Среди продукции nvidia, безусловно, такими «старыми-добрыми» остаются карты на процессорах NV20, они же GF3 (седую старину, включая GeForce2, трогать не будем, о них в свое время сказано было предостаточно; кроме того, даже разогнанная до теоретического предела, «двушка», увы, недотягивает до современного уровня). Очень многие экземпляры GeForce3 Ti200 разгоняются до частот старшей модели — Ti500. А частоты эти, между прочим, выше, нежели у исходного варианта GeForce4 Ti 4200! Освежив в памяти прошлогодние обзоры GF4 Ti-линейки, можно вспомнить, что серьезных новаций в архитектуре одновременно со сменой номера у GeForce тогда не произошло. А значит, разгон GF3 до частот GF4 мало чем отличается от физической смены платы (и если вы до сих пор не сменили свою боевую «трешку», то теперь это имеет смысл делать лишь в обмен на карту следующего поколения — с поддержкой DirectX 9; причем разумно подождать появления «второй волны» таких плат).

**Хотите иметь самую мощную карту, разогнать ее до 350/700 МГц и при этом еще «слушать тишину»? В этом случае Sapphire предлагает карту на Radeon 9700Pro «Ultimate Edition» с кулером Zalman на тепловых трубках. Если организовать отвод тепла, к примеру, с помощью большого тихоходного вентилятора на задней стенке корпуса, идеал становится досягаемым.**

**GeForce4 MX440-480**

Платы на усеченных GPU, конечно, можно разгонять... но только есть ли в этом смысл? Производительность (скорость заполнения экрана), особенно у старших моделей GeForce4 MX, неплохая, благо частоты изначально высокие. И в классическом понимании мощности этим картам не занимать; что же касается пиксельных шейдеров и прочих DX8-опций, наконец-то становящихся востребованными, то добавить их в MX'ы никаким разгоном не удастся. Медицина, как говорится, бессильна.

**GeForce4 Ti 4200-4800**

В этой категории разгон оправдан в первую очередь для карт на младших версиях GPU (Ti4200 и обновленной — 4200-8x). Старшие модели пока еще достаточно сильны, чтобы не вызывать неприятных ощущений даже в самых распоследних игрошедеврах. Да и не секрет, что любое семейство базируется на одном физическом GPU, имеющем свой теоретический порог, выше которого поднять частоту в нормальных условиях невозможно. Поэтому чем ниже официально проштампованная частота у вашего чипа, тем выше вероятность, что он разгонится на сколько-нибудь заметную величину. Для семейства GeForce4 Ti такой предел — 310-320 МГц, причем нередки случаи, когда официально промаркированные как Ti4200 чипы из свежих партий, благодаря обкатанному за время выпуска техпроцессу, разгоняются до этого самого предела наравне с Ti4600.

Правда, для превращения Ti4200 в Ti4600 нужно пропорционально разогнать и память. А на старшие модели в линейке обычно ставится другая память — с меньшей задержкой, поэтому поспеть за ними объективно сложно. Официальную частоту для памяти, кстати, легко посчитать, если известно время выборки (t). Формула для DDR-памяти: (1/t) x 2 (время не забудьте превратить в секунды: 1 нс = 10 в минус девятой степени секунды). Таким образом, распространенная 4-наносекундная память должна работать на 500 МГц. Но разработчики видеокарт обычно оставляют запас, иногда значительный. И будет ли память разгоняться до своей паспортной частоты (а может, выдержит бОльшую?), в первую очередь зависит от режима ра-

боты контроллера памяти. Известно, например, что контроллеры nvidia традиционно «нагревают» память сильнее, чем ATI (за исключением Radeon 8500), а фирменные платы на GeForce3 (4, далее везде...) уже давно не обходятся без радиаторов на чипах памяти. Конечно, от самой памяти успех тоже зависит, общий закон интегральной технологии распространяется и на нее, и попасться могут микросхемы как из более, так и менее удачной партии. Что здесь можно посоветовать? Собираясь покупать компьютерное железо, не забывайте, гм, выбрать правильное время по астрологическому календарю. Сколько уже об этом говорено!..

### Radeon 9000, 9000Pro

В линейке ATI испытывать на разгон интересно в первую очередь 9000-е семейство. Модели прошлого, даже совсем недалекого, придется оставить за кадром. Но не потому, что они безнадежны. Radeon 8500, например, до сих пор выглядит в тестах очень достойно. Но вот беда: R8500 исходно имел минимальный разгонный потенциал, а многочисленные LE-модификации на этом чипе представляют столь разношерстную компанию, что обобщить результаты положительно невозможно. Остается экспериментировать (в таблице приведены усредненные показатели нескольких плат Gigabyte MAYA AP64D-H на полночастотном Radeon 8500).

Желание «подогреть» R9000 объясняется двумя причинами: этот чип является урезанной версией R8500, причем под нож попали именно блоки, ответственные за скорость закраски экрана, а во-вторых, чип в сравнении, например, с GeForce4 MX функционально богат, поддерживает шейдеры и прочие жадные до ресурсов опции. Опять же перед глазами живой пример удачного разгона: Radeon 9000Pro демонстрирует достойные результаты по сравнению с хилым по общему мнению R9000 исключительно за счет разницы в частотах.

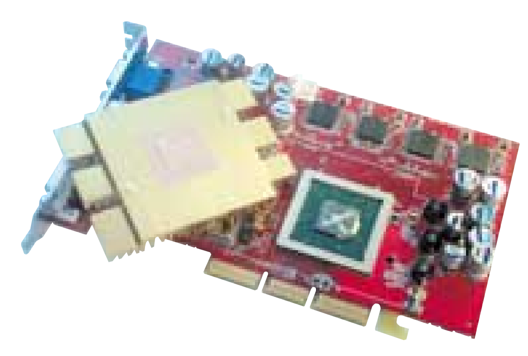
Но на практике все не так здорово (см. таблицу), основная проблема — в медленных чипах памяти. Поэтому превратить R9000 в Pro-версию никак не удастся. Кстати, и 9000Pro тоже не относится к гигантам оверклокинга.

Утилиты RivaTuner и PowerStrip — два основных универсальных инструмента для разгона видеокарт. Обратите внимание, что для памяти всюду указывается опорная частота (в действительности она удваивается благодаря DDR-эффекту).

### Radeon 9500

Гвоздь программы. Жестоко притесненные по сравнению с базовой моделью (R9700), карты на Radeon 9500 выступают очень невыразительно. Но после разблокирования конвейеров и частотного разгона (каковой удается в большинстве случаев просто в удивительных пределах — позади иной раз остается даже 9700Pro!) плата предсказуемо и кардинально преображается.

Разблокировка конвейеров к настоящему моменту доступна несколькими способами. Первоначальный аппаратный, для которого требовалось перепаивать резистор и прошивать BIOS, уже неактуален. Тем, кто не стремится ставить каждую новую версию драйверов и готов подождать, можно предложить самый безболезненный метод: воспользоваться утилитой RivaTuner, в ближайшие версии которой обещают встроить соответствующие возможности. Ограничение в отношении драйверов связано с тем, что ATI наверняка попытается защитить свои чипы новыми способами и после выхода очередных драйверов придется ждать свежей версии RivaTuner. Поэтому для особо нетерпеливых или обстоятельных можно порекомендовать метод, не требующий пайки, понадобится лишь «навести» один мостик электропроводящим клеем, что многие уже отлично освоили в экспериментах над Athlon'ами. После этой операции можно будет смело перепрошивать BIOS от Radeon 9700 и считать себя владельцем Radeon 9700. За подробностями обращайтесь, пожалуйста, в приемную www.overclockers.ru/reviews/video.shtml, а биосы можно взять, например, отсюда: http://home.mindspring.com/~warp11.



Вот такая аппетитная термоглазурь обнаружилась под радиатором одной почтенной видеокарты. Уже застыла, но ножом отскрести можно.

И последняя ремарка: для наилучшего результата нужно приобрести именно Radeon 9500 с 256-битной шиной (128 Мбайт памяти). Урезанную версию со 128-битной шиной и 64 Мбайт по понятным причинам в старшую модель превратить никак нельзя (хотя попробовать разблокировать конвейеры тоже можно, тем же способом, только BIOS нужен немного модифицированный — см. по тому же адресу).

**Radeon 9500Pro, 9700, 9700Pro**

Если разгон Radeon 9500Pro еще имеет практический смысл, то нужно ли требовать большего от монстров вроде 9700 и 9700Pro? Пока нет, хотя именно 9700Pro дозволено разгонять «официально» — по крайней мере любая разгонная утилита видит частоты карты и позволяет их менять. Для остальных придется изловчиться, а именно прошить новый BIOS со взломанной защитой от разгона (см. там же, причем BIOS от чужой марки платы прошивать, как обычно, нельзя).

**Прочие опасности**

Технология разгона предельно проста: устанавливаем RivaTuner или PowerStrip и постепенно поднимаем частоты, испытывая на каждом этапе стабильность карты любым тяжелым игромарком (а заодно любуемся ростом уровня кадросекунд). Граница частот, выше которой изображение «сыплется» (перегрелась память) или компьютер виснет в разгар битвы (GPU сбился с темпа), как правило, четко определяется. И для достижения всепогодной работы разогнанной карты достаточно бывает «откатиться» от этого предела на десяток мегагерц.

Самое нехитрое устройство для охлаждения видеокарты — «вытяжка», она же — в прайслистах — blower.

На этом — все? Если результат соответствует ожидаемому, то остается только позаботиться о достойном охлаждении карты (ведь каждый десяток градусов сверх нормы сокращает ресурс микросхем в 1,5-2 раза, и перегретая карта запросто может не дожить до своей моральной старости). Если на чипах памяти не было радиаторов — поставьте (они продаются, а еще можно «напилить» себе радиаторов, разобрав старый блок питания), на термоклей. Также эффективна вытяжка, устанавливаемая в соседний с видеокартой PCI-слот. В крайнем случае можно просто закрепить дополнительный большой вентилятор (60 или 80 см) над видеокартой.

Но случается, что по всем признакам перспективная карта не хочет разгоняться вовсе или начинает сбоить уже на смешных «плюс 10-20 МГц». Попался неудачный экземпляр? Может быть. Но встречаются и устранимые причины, с которыми в любом случае полезно разобраться. А начать логично с того же охлаждения.

Снимаем с видеокарты кулер. Если он закреплен на пластиковых грибках, делается это тривиально, если же на термоклее, придется повозиться, причем силой отрывать не советую, лучше попробовать сдвинуть или «открутить» радиатор, в крайнем случае — поддеть отверткой, но очень осторожно. И... обнаруживаем, что с таким трудом отделенный от чипа радиатор контактировал с ним лишь в очень отдельных точках через некую давно застывшую массу, по какому-то недоразумению называемую термоинтерфейсом. Собственно, дальнейшее ясно: покупаем качественную термопасту или клей, трехграммовый шприц, наносим, соединяем, слегка притираем и возвращаем на место крепежные детали (проявив минимальные хозяйственные навыки, можно еще отполировать радиатор в месте контакта).

Другая распространенная причина плохой «разгоняемости» видеокарты

| Модель | Штатные частоты GPU/памяти, МГц | Предельная частота GPU | Предельная частота памяти (в скобках время доступа к памяти) |
|---|---|---|---|
| GeForce4 MX440 | 270/400 | 310 | 500 (4 нс) |
| GeForce4 MX440 – 8X | 275/513 | 330 | 630 (3,6 нс) |
| GeForce4 MX460 | 300/550 | 330 | 650 (3,3 нс) |
| GeForce3 Ti200 | 175/400 | 240 | 500 (4 нс) |
| GeForce3 Ti500 | 240/500 | 270 | 600 (3,8 нс) |
| GeForce4 Ti 4200 | 225/500 | 320 | 560 (4 нс) |
| GeForce4 Ti 4200 – 8X | 250/513–570* | 320 | 650–710 (3,6–3,3 нс) |
| GeForce4 Ti 4400, Ti 4800SE | 275/550 | 320 | 675 (3,6 нс) |
| GeForce4 Ti 4600, Ti 4800 | 300/650 | 320 | 730 (2,8 нс) |
| Radeon 8500** | 275/550 | 290 | 580 (3,6 нс) |
| Radeon 9000 | 250/400 | 285 | 450 (5 нс) |
| Radeon 9000Pro | 275/540 | 300 | 620 (3,6 нс) |
| Radeon 9500 (256 bit) | 275/540 | 380 | 640 (3,6 нс) |
| Radeon 9500Pro | 275/540 | 380 | 640 (3,6 нс) |
| Radeon 9700 | 300/600 | 380 | 750 (2,8 нс) |
| Radeon 9700Pro | 325/620 | 380 | 750 (2,8 нс) |

*в зависимости от карты

**на Gigabyte MAYA

(а равно и остальных компонентов) — безымянный блок питания, не способный выдать нужных напряжений на материнскую плату. Обычно такие блоки начинают занижать напряжение по особо работящим выходам, едва нагрузка превысит половину мощности, заявленной на этикетке. А на пониженном напряжении карте сложно работать даже на штатных частотах. Проверить догадку нетрудно, благо мониторинг напряжений поддерживается любой приличной материнской платой.

Коль речь зашла о напряжении, не забудем и о том, что его повышение (известный способ стабилизации разогнанного железа) доступно и при разгоне видеокарты, но только если BIOS матплаты позволяет менять напряжение на AGP-шине.

Напоследок, как полагается любой уважающей себя статье о разгоне, эта скромная колонка не может обойтись без, простите, «дисклаймера»:

а) любой разгон несет в себе потенциальный риск (особенно если не обеспечить должный теплоотвод), и я, конечно, не могу нести ответственность за последствия ваших действий (в частности, мне известен как минимум один случай, когда карта необратимо пострадала от неумеренного любопытства ее владельца, — перегрелся и стал подпускать в картинку «песочек» замечательный Radeon 9700, причем возвращение частот к номинальным не помогло);

б) приведенные в таблице предельные частоты, конечно же, неофициальные, получены опытным путем, и ваша карта может как недобрать, так и в особо удачных случаях превзойти их.

# Лучшие из лучших

Дмитрий Лаптев

Со времени декабрьского массового тестирования матплат под Pentium 4 прошло всего четыре месяца (точно — четыре, мы пересчитывали). Срок невеликий — к примеру, новых настольных процессоров от Intel за это время не вышло ни одного. Однако же ассортимент актуальных плат поменялся едва ли не полностью! Безотлагательно восполняем пробел.

**Как мы тестировали**

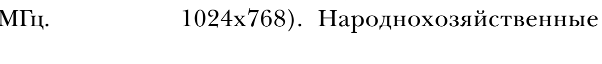
Платы по очереди становились основой компьютера, собранного из следующих компонентов:
процессор: Pentium 4 3,06 ГГц; память: два идентичных модуля DDR SDRAM PC3200 CL2,5 (Samsung) по 512 Мбайт; видеокарта: Sapphire Radeon 9700Pro «Ultimate Edition» — 128 Мбайт; винчестер: Seagate Barracuda ATA V (80 Гбайт); корпус: с 300-ваттным блоком питания Powerman; звук: воспроизводился встроенными в материнские платы аудиокодеками.

Для каждой итерации использовалась «чистая» копия Windows XP Professional и жизненно необходимый набор ПО: драйверы для чипсета, DirectX 9.0, драйверы видеокарты ATI Catalyst 3.1 (6.14.1.6292), Intel Application Accelerator (программа, оптимизирующая работу IDE-контроллера, прилагается к платам и доступна на сайте Intel).

В настройках BIOS включался Hyper-Threading, тайминги памяти определялись платами автоматически из чипа SPD на модулях (и были они такие: 2,5-3-3-7). По возможности задействовались пункты Load Optimized (Turbo) Defaults, Top Performance и т.п., если таковые обнаруживались в BIOS Setup. На платах с двухканальным чипсетом (E7205 и SiS 655) модули памяти устанавливались так, чтобы использовались оба канала. От отдельного теста этих плат в одноканальном режиме мы отказались за бессмысленностью затеи (такие платы гораздо дороже простых, а скорость в одноканальном режиме у них, как правило, заведомо худшая). Частота памяти выставлялась на возможный максимум, который для разных чипсетов колебался от 266 до 400 МГц.

Тестпакет на этот раз включал в себя традиционную «синтетику» PC Mark 2002, свежий тест CPU Score из 3DMark 03 и два игровых теста оттуда же — Wings of Fury (DirectX 7) и Troll's Lair (DirectX 8), причем последний работал в режиме программного рендеринга (так называемый CPU Test 2). Столь соригинальничать пришлось по прозаической причине — все прочие тесты из 3DMark 03 продемонстрировали прямо-таки 100-процентную зависимость от мощности видеокарты, и результаты на всех платформах оказались одинаковыми с точностью до десятых долей. В частности, наша видеокарточка на мощнейшем Radeon'е позволила природному тесту Mother Nature крутиться ровно на 27,1 fps, а тесту Battle of Proxycon — на 30,5 fps.

Реальные игры на системные нюансы отреагировали живее. Хотя, будем откровенны, если бы не сверхчувствительный Quake 3: Arena v1.17, можно было бы смело считать все современные чипсеты «примерно равными». Но мы честно измерили кадросекунды и в Serious Sam: The Second Encounter (демо Valley of the Jaguar) — кстати, очень обрадовавшемся установке гигабайта памяти (минимальный уровень fps ощутимо подрос, кто бы мог подумать!), и в Unreal Tournament 2003 (botmatch-antalus.bat), и, конечно же, в Dungeon Siege, и в Comanche 4 (последний тест запускался в разрешении 800x600, все остальные — 1024x768). Народнохозяйственные задачи представляли традиционные WinRar 3.11 и Lame 3.93.1. Отметим, что версии программ со времени прошлого тестирования обновились, и обратной совместимости результатов мы гарантировать не можем. Показательно, что по сравнению с предыдущим тестом скорость Lame практически перестала зависеть от платформы, а ограничивается исключительно мощностью процессора. Разница между платой на чипсете прежнего поколения (i845E) и свежими на SiS 655 и E7205 с двухканальной памятью уложилась в 5 секунд, а будь процессор послабее, мы рисковали бы не увидеть отличий вовсе. Смена версии MP3-компрессора здесь, похоже, не оказала влияния, скорее мы можем резюмировать, что все современные чипсеты достаточно эффективны даже для последних моделей Pentium 4. А нам осталось всего лишь выбрать лучшую плату из лучших.



**Deluxe-версии плат с недавних времен стали комплектовать вот такими модными кабелями взамен привычных плоских шлейфов. Считается, что они меньше препятствуют циркуляции воздуха в корпусе. Похоже на правду.**

## AOpen AX4B-533 Tube

**Цена** $190

**Чипсет** i845e + ICH4

**Диапазон частот системной шины** 100-248 МГц[1]

**Разъемы** AGP 4x, 3 PCI, 3 DIMM DDR PC2100 (до 2 Гбайт), 2+4 USB 2.0/1.1[2], WOL, WOM, IR

**Звук** «Tube Sound» (2-канальный) + Realtek ALC650 (5.1-канальный)

**«разгонный» рейтинг** 4,0

итоговый рейтинг **3,8**

Центральная опция этой оригинальной платы — безусловно, звуковая система на настоящей вакуумной лампе (Sovtek 6922 dual Triode tube, made in Russia). Мы рассмотрим ее отдельно в тесте аудионовинок (см. в этом же номере), хотя считать ее новинкой можно лишь с большой натяжкой. Плата появилась давно, но Aopen вовсе не собирается прекращать «ламповую» затею: так, недавно была выпущена обновленная модель на чипсете i845GE (должна поступить в продажу в самое ближайшее). Более того, уже готова плата под будущий процессор от AMD — Hammer, на которой стоят аж три (!) лампы, не иначе как для шестиканального звука. На нашей же плате к ламповому выходу можно подключить только пару колонок или наушники.

[1] Указана «опорная» частота, умножаемая на 4 для получения эффективной частоты процессорной шины и на 2 для получения не менее эффективной частоты DDR-памяти.

[2] 2+4 здесь означает не что иное, как количество портов USB, вынесенное в блок разъемов на задней панели материнской платы, плюс число портов, которые можно самостоятельно вывести с помощью отдельной планки-закладки, соединяемой с платой шлейфом или устанавливаемой в специальный разъем.

Сама по себе AX4B-533 в тестах наглядно демонстрирует скорость работы плат прежнего поколения с 266-мегагерцовой DDR-памятью и предсказуемо, по абсолютному большинству тестов, проигрывает конкурентам. Для нужд разгона доступна регулировка частоты шины с шагом 1 МГц и изменяемое в стандартных пределах (1,1-1,85 В) напряжение процессорного ядра, а также традиционный набор настроек таймингов памяти...

Позабавил объемный мануал, в котором расписаны все достоинства платы вплоть до архитектурных деталей: к примеру, мы узнаем о фирменной технологии разводки печатной платы, обещающей нам минимум наводок, а также о непревзойденных конденсаторах в цепях питания. Все это живо напомнило инструкции к старой советской (и, разумеется, ламповой!) теле- и радиоаппаратуре. А как вам аппаратный плейер AOpen JukeBox, позволяющий слушать компакт-диски без загрузки операционной системы? Его окошко выводится на монитор, а для управления служит клавиатура. Вполне себе музыкальный центр.

Приятно, что за всей этой экзотикой разработчики не забыли и про такие мелочи, как разъемы Wake on LAN (WOL) и Wake on Modem (WOM). Если их соединить с сетевой картой и модемом (соответственно), то управлять пробуждением компьютера (например, для перекачки файлов) можно будет дистанционно. Есть и разъем для подключения инфракрасного порта (IrDA).

Итоговый рейтинг снижен за высокую цену (ламповые забавы недешевы) и не слишком впечатляющие показатели собственно лампового аудиотракта.

## Acorp 4845PE

**Цена** $75

**Чипсет** i845PE + ICH4

**Диапазон частот системной шины** 100-165 МГц

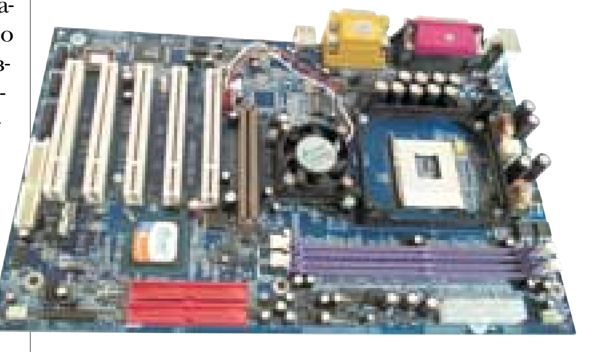
**Разъемы** AGP 4x, 5 PCI, 2 DIMM DDR PC2700 (до 2 Гбайт), 2+4 USB 2.0/1.1, WOL, IR

**Звук** Realtek ALC650 (5.1-канальный)

**Опции** Smart Card, Smart Panel II

**«разгонный» рейтинг** 3,7

итоговый рейтинг **4,2**



Чипсет i845PE отличается от i845E исключительно поддержкой 333-мегагерцовой памяти (PC2700), против PC2100, — отсюда ожидаемый прирост в тестах.

Не секрет, что марка Acorp относится к «дешевым брэндам». Тем не менее модель 4845PE практическую часть экзамена выдержала на уровне именитых конкуренток. А придраться можно лишь к внешним данным: неряшливый провод к чипсетному вентилятору (можно было бы сделать его и покороче), масса опечаток в инструкции, мелкие подписи к разъемам. Сплошной AGP-разъем, без уже ставшего привычным фиксатора (не ошибитесь!), здесь и везде поддерживаются только видеокарты с AGP 4x и 1,5-вольтовым (а не 3,3 В, как раньше) питанием. А группа иголок, к которым подключаются все корпусные «кнопки-лампочки», вообще на плате не размечена, ищите соответствующий пункт в инструкции! Но с другой стороны — все это на скорость не влияет, ведь верно?

Заглядываем в BIOS и обнаруживаем относительный порядок среди разгонных настроек: частота шины меняется с шагом 1 МГц, к нашим услугам ручные регулировки всех основных таймингов памяти, а можно, не

вникая в них, включить некий универсальный турборежим. Жаль только, что памяти дозволено работать лишь на 266 либо 333 МГц (но это претензия к чипсету) и нельзя изменять напряжения (а вот это уже к плате). Есть у платы и свой фирменный соус – USB Wake-Up. Тремя перемычками можно управлять автоматическим пробуждением компьютера по сигналу от USB-устройства (раздельно для трех USB-контроллеров). Скажем, подключаете вы цифровую камеру с явным намерением перекачать снимки, а компьютер «понимает». Славно.

## ASUS P4PE BP

**Цена** $175

**Чипсет** i845PE + ICH4

**Диапазон частот системной шины** 100-200 МГц

**Разъемы** AGP 4x, 6 PCI, 3 DIMM DDR PC2700 (до 2 Гбайт), 4+2 USB 2.0/1.1, RJ-45 (Fast Ethernet), IR

**Звук** Analog Devices AD1980 (5.1-канальный)

**«разгонный» рейтинг** 4,4

итоговый рейтинг **4,4**

Суффикс BP расшифровывается как «Black Pearl», суть специальная «подарочная» редакция платы. Отличия от обычной непринципиальные: ПО, комплектация, в частности, прилагаются круглые кабели IDE и FDD (Airflow cable), в меньшей степени мешающие вентиляции содержимого корпуса по сравнению с плоскими шлейфами. А основная «жемчужина» BP-модели – брелок USB Flash Drive объемом 32 Мбайт, вещица приятная во всех отношениях, хотя сама по себе недорогая. Чего никак нельзя сказать о плате, ведь «простая» P4PE оценивается в $110, тогда как даже контроллеры FireWire и RAID в обоих случаях не распаяны.

По асусовской традиции в BIOS Setup (от Award, но с оригинальной навигацией) из чипсета вынуты все разгонные настройки: раздельно регулируется частота процессорной шины (с шагом 1 МГц), AGP/PCI-шин, напряжения CPU Vcore, DDR (2,5-2,9 В), AGP (1,5-1,7 В). И даже частота памяти: кроме банальных для чипсета i845PE значений в пределах 333 МГц, обнаружилась частота 355 МГц! На ней и прогонялись тесты, хотя, как видно из итоговых таблиц, никакого скоростного бонуса это ровным счетом не принесло. Еще обиднее, что включение турборежима, вне зависимости от частоты, приводило к «мертвому» зависанию компьютера.

На P4PE установлен один из лучших среди используемых на материнских платах аудиокодеков от Analog Devices. А мощный драйверный пакет к звуку (SoundMAX) создает впечатление хорошей внешней аудиокарты. На плате предусмотрен разъем S/PDIF Out, но выносится он на заднюю панель отдельной скобой, в комплекте поставки не прилагаемой! Опционально же предлагается фронтальная панелька, особенно удобная для тех, кто пользуется наушниками и подключает их к компьютеру лишь временно.

Список фирменных технологий, реализованных в плате, велик, упомянем AGP Warn (для рассеянных, забывших о несовместимости новых матплат со старыми видеокартами), ASUS EZ Plug (универсальный разъем питания, не требующий специфического Pentium 4-совместимого блока питания), EZ Flash (автоматическая прошивка BIOS с дискеты по команде Alt+F2 во время загрузки компьютера). Но еще удобнее прошивать BIOS прямо из Windows с помощью ASUS Live Update. Программка MyLogo2 позволяет менять предпусковую заставку, а Instant Music – слушать музыку с аудио-CD, не загружаясь в ОС. Наконец, POST Reporter позволяет записывать собственные комментарии к процессу прохождения компьютером начального самотестирования.

Традиционно хорош мониторинг температур, осуществляемый фирменной утилитой PC Probe. Кстати, ограничить частоту вращения вентиляторов можно из BIOS в разделе Q-Fan. Также отметим прилагаемый к плате очень недурственный InterVideo WinDVD Suite, в одном флаконе: видеоплейер, ПО для редактирования и записи видео в форматах DVD/VCD, MP3-плейер, компрессор и риппер с поддержкой 5.1-канального «сарраунда».

Крайний PCI-слот отлит из синего пластика не красоты ради, это BlueMagic PCI Slot! Он, если верить инструкции, предназначен «для будущих карт расширения от ASUS, совместимых с PCI-спецификацией». Что за карты такие – не сказано.

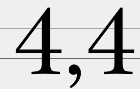
Итого, имеет ли смысл переплачивать за все это добро немалую, особенно в сравнении с изделием Acorp и ему подобных, сумму – решать вам. Для сопоставления мы прогнали тесты на плате Gigabyte GA-8PE667 Ultra, засветившейся еще в нашем декабрьском отчете (сейчас она стоит около $130). Как видите, результаты всех трех плат на i845PE-чипсете предельно близкие, и нет никаких оснований считать, что у других фирменных плат (и даже не очень фирменных, но работоспособных) на том же наборе микросхем показатели будут сильно отличаться. Следовательно, выбирая плату, можно смело полагаться на личные предпочтения и наличие тех или иных наименований в вашей местности.

Да, чуть не забыл. Видите на фотографии платы алюминиевый цилиндрик с надписью «ASUS» на высокохудожественном розового цвета радиаторе северного моста? Он, между прочим, не закреплен и вращается (от руки). Опция, даже не спорьте, ценнейшая.

## AOpen AX4GE FM

**Цена** $130
**Чипсет** i845GE + ICH4
**Диапазон частот системной шины** 100-247 МГц
**Разъемы** AGP 4x, 6 PCI, 3 DIMM DDR PC2700 (до 2 Гбайт), 4+2 USB 2.0/1.1, VGA, RJ-45 (Fast Ethernet), CNR, WOL, WOM, IR
**Звук** Realtek ALC650 (5.1-канальный)
**Опция** FM Radio Tuner

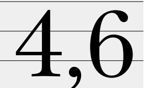
**«разгонный» рейтинг** 3,0

итоговый рейтинг

Аудиоталантливая Aopen потчует нас еще одним изыском — материнской платой с FM-тюнером. Будем слушать радио. Причем вышеупомянутый плейер JukeBox применительно к этой плате становится совершенно полноценным аудиоцентром: CD + FM, чего еще желать?
Чипсет i845GE, как и ожидалось, мало чем отличается в плане производительности от PE. А офисное видеоядро для нас малополезно, тем более что по сравнению со старым i845G ничего графически прогрессивного в новый чипсет не закладывалось. Справедливости ради отметим, что плоское изображение вплоть до режима 1280x1024x85 Гц плата формирует четкое, а значит, для своей бюджетной ниши встроенная в i845GE графика вполне сгодится. Помнится, чипсет i845G был славен еще и тем, что имел потайной множитель для памяти, позволявший установить 333-мегагерцовые модули. А что же теперь, есть ли прогресс и сможем ли мы утвердить на этот раз 400 МГц? Идем в BIOS и обнаруживаем два множителя — 2x и 2,5x, что означает 266 или 333 МГц. И только.
Плату нельзя назвать привлекательной для разгона, нет регулировок напряжений, открыты лишь тайминги памяти и бесступенчатая регулировка частоты шины. Но кое-что интересное в BIOS'е обнаружилось — система Silent PC, реально управляющая частотой вращения вентиляторов. Причем обороты процессорного вентилятора в автоматическом режиме снижаются до нуля (плата стартовала с остановленным кулером, чем поначалу даже испугала видавших виды нас).
На плате нашлось место и для полузабытого разъема CNR, так что те счастливцы, чья телефонная линия любовно проложена свежим кабелем до цифровой АТС, могут легко ограничиться 10-долларовым модемом под этот разъем.

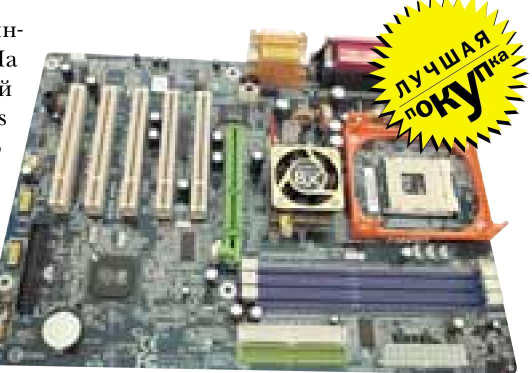
## Gigabyte GA-8SG800

**Цена** $80
**Чипсет** SiS 648 + SiS 963
**Диапазон частот системной шины** 100-355 МГц
**Разъемы** AGP 8x, 5 PCI, 3 DIMM DDR PC3200 (до 3 Гбайт), 2+4 USB 2.0/1.1, 2 IEEE 1394, WOL, IR
**Звук** Realtek ALC650 (5.1-канальный)

**«разгонный» рейтинг** 4,6

итоговый рейтинг



Компания SiS не жадничает и реализует в своих чипсетах все доступные на текущий момент технологии, поэтому платы на SiS 648, «исторически» появившиеся раньше, нежели i845GE/PE, выглядят по спецификациям привлекательнее последних. Здесь вам и AGP 8x, и прогрессивная DDR400, и, несмотря на утверждения Intel об обратном, полноценная поддержка Hyper-Threading. Притом цена даже фирменных плат держится на очень пристойном уровне.
В тестах плата отстрелялась более чем уверенно, да и в остальном вызвала почти сплошь положительные эмоции. В частности, в BIOS обнаружилась возможность загрузки с USB-устройств — внешних винчестеров, CD-ROM и даже ZIP. На деле успех зависит от загружаемой ОС — например, Windows 2000/XP запустить с внешнего диска непросто. Но сама идея носить с собой настроенную систему и загружаться в привычную рабочую обстановку актуальна для многих, поэтому еще один способ сделать это можно только приветствовать.
Набор разгонных настроек у нынешних плат от Gigabyte мало зависит от чипсета — все необходимые частоты исправно регулируются, напряжения тоже, лишь таймингов памяти в BIOS'е принципиально нет, а вместо них пункт «Top Performance», убавляющий задержки по своему разумению. Также все современные платы Gigabyte поддерживают Dual BIOS, хотя на некоторых экземплярах резервная микросхема отсутствует. Обновлять прошивку можно из любой версии Windows утилитой @BIOS, автоматически скачивающей последнюю версию из Интернета. Наконец, настроечная утилита EasyTune 4 позволяет разгонять компьютер также из любой версии Windows.




Но не обошлось и без пахучей капли дегтя. Со всех представленных в этом обзоре моделей Gigabyte исчезла в неизвестном направлении перемычка, заведующая сбросом настроек BIOS. Цитирую инструкцию: «чтобы сбросить CMOS, выключите компьютер, вытащите батарейку на 30 секунд, поставьте обратно...» Гм... не очень-то это красивый вариант, господа, особенно для таких шикарных плат, что ожидают нас далее по тексту. Зато Gigabyte, в отличие от других, раскрашивает свои изделия со знанием дела, в частности, разрисована даже панелька со штырьками для подключения кнопок и прочей корпусной арматуры — можно не заглядывать в инструкцию.

## ASUS P4G8X

**Цена** $205

**Чипсет** E7205 + ICH4

**Диапазон частот системной шины** 100-400 МГц

**Разъемы** AGP Pro 8x, 5 PCI, 4 DIMM DDR PC2100 (до 4 Гбайт), 4+2 USB 2.0/1.1, RJ-45 (Fast Ethernet), IR

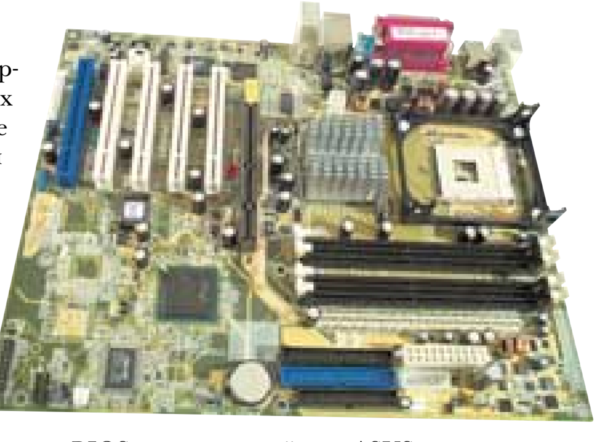
**Звук** Realtek ALC650 (5.1-канальный)

**Опции** Gigabit Ethernet, IEEE 1394 (Firewire), Serial ATA (только в версии Deluxe)

**«разгонный» рейтинг** 4,0

итоговый рейтинг **3,9**

Дорогая плата, вдвое дороже фирменных моделей на одноканальных DDR-чипсетах и на $20-30 — лучших плат на Rambus DRAM-чипсете от самой же ASUS. Неужели ТАК хорош чипсет Granite Bay, он же Intel E7205, с двухканальным DDR-контроллером под устаревающую PC2100-память (подробно о нем — см. колонку в февральском номере)? Вопрос риторический, результаты перед вами. Отрыв от предыдущей группы плат обозначился, но назвать его принципиальным и тем более стоящим таких денег язык не поворачивается.
Словом, я затрудняюсь рекомендовать эту плату кому-либо. Особенно, если учесть, что обилия интерфейсов, характерного для таких топовых плат, у ASUS P4G8X не наблюдается. Serial ATA и FireWire нужны пока далеко не всем, но в такую цену можно было бы заложить и копеечные по себестоимости контроллеры для их поддержки. Учтите, что для полноценной работы двухканального контроллера нужны два одинаковых модуля памяти (причем хорошая идея докупить к имеющемуся просто равный по объему может и не сработать, для стабильности настоятельно рекомендуются идентичные по всем параметрам DIMM'ы).



Плата адресована сегменту рабочих станций, поэтому «домашние» опции, вроде Instant Music (как в ASUS P4PE BP), исключены, остались знакомые нам POST Reporter, EZ Plug, EZ Flash, MyLogo2 и Q-Fan. Столь же нетипичный для профессионалов разгон тем не менее ограничивать не стали — к нашим услугам плавная регулировка частот всех шин, все существующие тайминги памяти, напряжения CPU, DDR и AGP. Лишь частота памяти жестко закреплена, в чем винить инженеров ASUS мы не вправе, но — лишь чипсетомейкеров из одной всем известной компании. BIOS — с типичной для ASUS структурой, лишь включение технологии Hyper-Threading ищите не на привычном месте в разделе чипсетных опций, а в Power Management Setup. По сравнению с той же ASUS P4PE значительно беднее драйверный пакет к звуку; кроме того, использован самый распространенный и, увы, посредственно звучащий аудиокодек ALC650. Кстати, на всех платах ASUS есть разъем для внешнего термодатчика, сам датчик не прилагается, но найти его в продаже легко — за доллар. Также легко можно купить инфракрасный модуль от ASUS (кстати, совместимость между ИК-разъемами на разных платах очень условная, поэтому лучше приобретать датчик того же производителя).

## Gigabyte GA-8INXP

**Цена** $230

**Чипсет** E7205 + ICH4

**Диапазон частот системной шины** 100-200 МГц

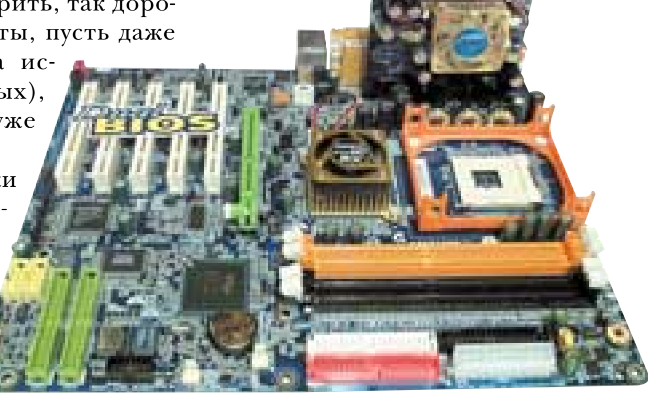
**Разъемы** AGP 8x, 5 PCI, 4 DIMM DDR PC2100 (до 4 Гбайт), 2+4 USB 2.0/1.1, 2 Serial ATA, RJ-45 (Gigabit Ethernet), WOL, IR

**Звук** Realtek ALC650 (5.1-канальный)

**«разгонный» рейтинг** 4,6

итоговый рейтинг **4,4**

Плата, о которой не будем долго распространяться, благо в деталях она уже рассматривалась в февральской железной колонке. Это именно у нее наличествует «6-Dual Miracle», то есть шесть «раздвоенных» технологий: Hyper-Threading, двухканальный контроллер памяти, Dual BIOS, Dual RAID и дополнительная плата DPS со вторым комплектом преобразователей питания и вторым кулером.
В игровых тестах творение «Гигабайта» выступило определенно лучше, чем асусовская плата на одноименном чипсете. Но и цена еще выше, а в компенсацию по умолчанию «напаяны» Serial ATA RAID и гигабитный Ethernet-контроллер. Что и говорить, так дорого материнские платы, пусть даже очень хорошие (за исключением серверных), не оценивались уже очень давно.
Снова нет перемычки для очистки CMOS-памяти, зато есть — для сброса BIOS-пароля. В комплектации ничего интересного не обнаружилось, если не считать множества шлейфов, кабелей и планок для выноса на заднюю стенку корпуса USB- и всеразличных цифровых аудиовходов/выходов, не уместившихся в стандартном блоке разъемов. Комплектный софт тоже без впечатляющих излишеств.



## Gigabyte GA-SINXP1394

**Цена** $170

**Чипсет** SiS 655 + SiS 963

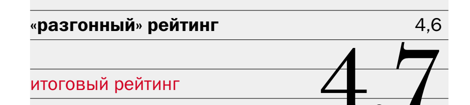
**Диапазон частот системной шины** 100-355 МГц

**Разъемы** AGP 8x, 5 PCI, 4 DIMM DDR PC3200 (до 4 Гбайт), 2+4 USB 2.0/1.1, 2 Serial ATA, 2 IEEE 1394, ATA RAID, RJ-45 (Gigabit Ethernet), WOL

**Звук** Realtek ALC650 (5.1-канальный)

**«разгонный» рейтинг** 4,6

итоговый рейтинг

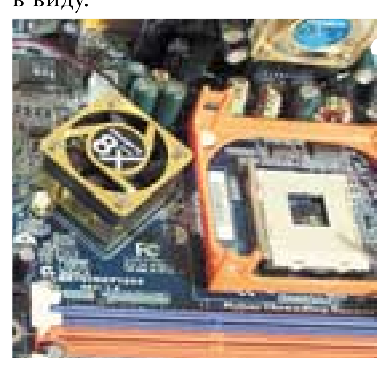


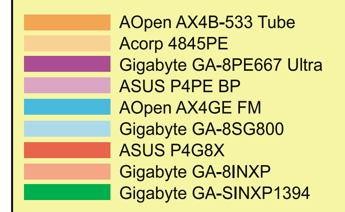
4,7

А вот этот нарядно оформленный кусок текстолита и есть наш чемпион! Да, сочетание чипсета от SiS и довольно суровой цены непривычно. Чаще SiS покоряет пользователей дешевизной при сравнимых с лидерами, но не рекордных характеристиках. Но, видимо, чипсет с двухканальным контроллером памяти не может стоить дешево (а отличие SiS 655 от 648 исключительно в новом контроллере). В рамках нашего исследования эта плата в большинстве тестов выиграла, в остальных же оказалась на уровне плат на чипсете E7205. Занесем в плюс и богатство интерфейсов в базовой поставке, даже звуковая подсистема любезно укомплектована разъемами S/PDIF Out и In. Особо надо отметить, что мы специально дождались партии плат со второй ревизией чипсета (B0), у первой были серьезные проблемы с Hyper-Threading, причем в BIOS включающая строчка присутствовала, а на деле включение приводило к перманентному торможению всей системы.

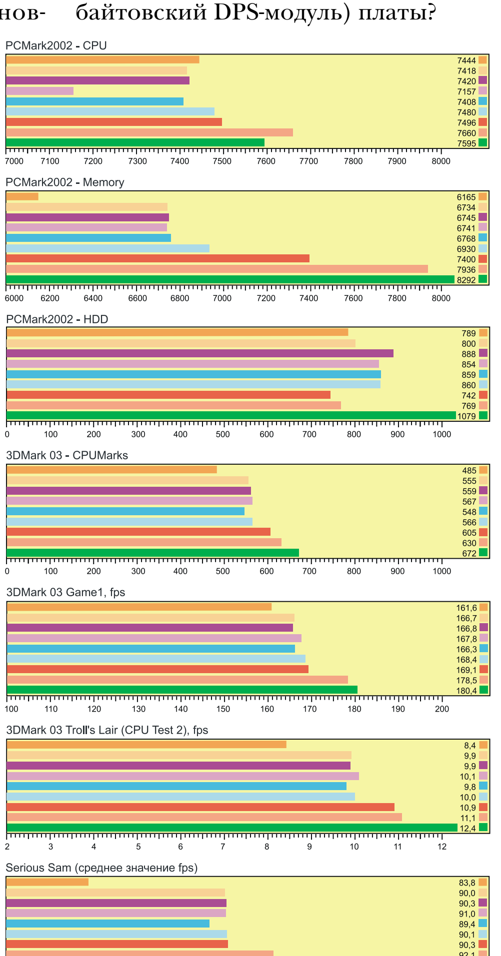
Что касается надежности, совместимости с разными картами расширения (то есть факторами не менее важными, нежели производительность)... За время тестирования никаких претензий к поведению платы не возникло. Хотя стабильность неизбежно будет зависеть от качества памяти — не секрет, что среди модулей DDR400 все еще встречаются не соответствующие спецификации. И гарантией может быть только приобретение фирменных моделей, а еще лучше — прямо рекомендованных на сайте производителем материнской платы. Протестировать за ограниченное время плату на конфликты со всеми распространенными (а тем более экзотическими) PCI-картами невозможно. Но десяток собранных по сусекам плат, включая ТВ-тюнеры и SCSI-адаптеры, были предложены и отторжения не вызвали. В довершение плата была загружена в замусоренной копии Windows XP, где до нее проживала система на VIA-чипсете и Athlon-процессоре. И, знаете ли, прижилась, опознала все свои мосты-контроллеры, а после установки «родных» драйверов перевела AGP в режим 8x.

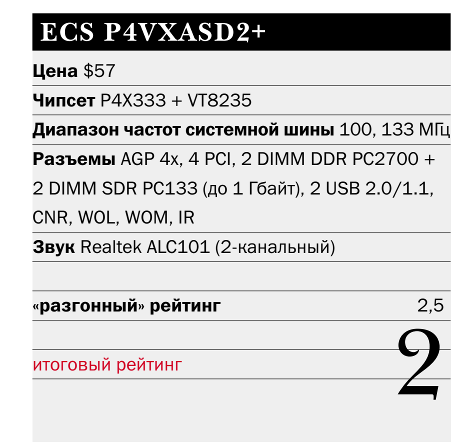
Есть лишь одно «но», хорошо известное владельцам дорогих профессиональных девайсов, в том числе звуковых карт от $300. Их установка на плату с «неинтеловским» чипсетом нередко превращается в нетривиальное упражнение. И виноваты в этом не столько SiS и прочие «альтернативщики», сколько разработчики самой периферии, попросту ленящиеся полноценно тестировать свои шедевры на малораспространенных, по их мнению, системах. Приходится просто иметь это в виду.






Разгонные настройки аналогичны остальным платам от Gigabyte, а SiS-чипсет лишь добавил к ним богатый выбор допустимых частот памяти. GA-SINXP1394 — редкая плата с радиатором даже на южном мосту чипсета — более того, есть и нераспаянный разъем для вентилятора с пометкой «SB Fan». Ждем двухкулерные (и даже трех-, если учесть гигабайтовский DPS-модуль) платы?





## ECS P4VXASD2+

**Цена** $57

**Чипсет** P4X333 + VT8235

**Диапазон частот системной шины** 100, 133 МГц

**Разъемы** AGP 4x, 4 PCI, 2 DIMM DDR PC2700 + 2 DIMM SDR PC133 (до 1 Гбайт), 2 USB 2.0/1.1, CNR, WOL, WOM, IR

**Звук** Realtek ALC101 (2-канальный)

**«разгонный» рейтинг** 2,5

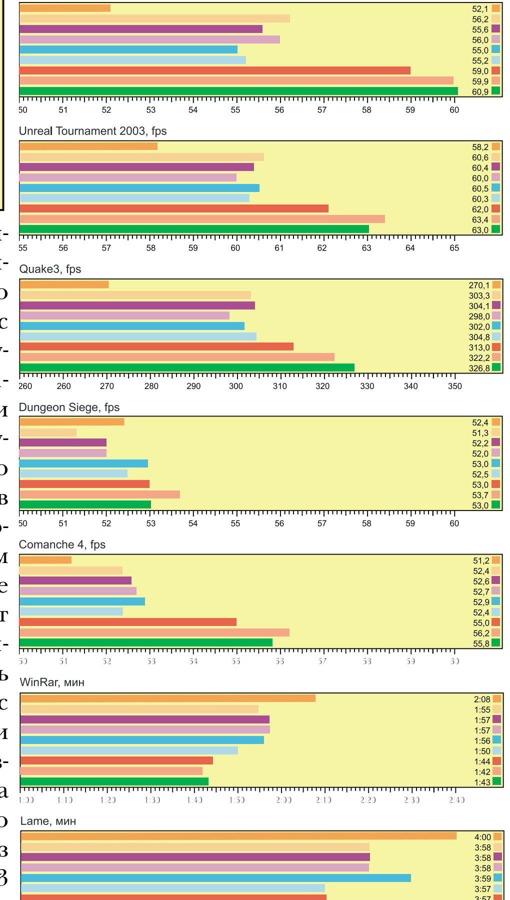
итоговый рейтинг **2**

Самобытная плата. Особенно впечатляет обилие перемычек-джамперов. Не уверен, что есть платы с бОльшим их количеством. Причем основная их часть (ближний ряд) управляет не менее редкостной функцией: переключает тип памяти между DDR и SDRAM. В отличие от всех вышепредставленных плат, напрочь отсутствуют дополнительные разъемы питания для надежной запитки Pentium 4 (а именно четырехконтактный ATXPWR12V). Наконец, в качестве BIOS прошит раритетный AMI BIOS, а вовсе даже не общеупотребимый firmware от Award, причем в меню есть даже включение Hyper-Threading (которое применительно к чипсетам VIA вообще пока никто не обещал)! Для полного апофигея не хватает разве что парочки ISA-слотов.

Неужели этот коктейль работает? Нет, конечно. Вернее, с 3-гигагерцовым P4 дальше приветственного окошка BIOS со счетчиком памяти дело не доходило (как с включенным HT, так и с выключенным). Поставив случайно подвернувшийся Pentium 4 на 2,4 ГГц, мы заставили плату загрузить Windows и сумели даже запустить несколько тестов. Но 3D Mark 03 зависал в самом начале, и мы с чистой совестью проставили в итоговом рейтинге «двойку». Почему не ноль? Плата все-таки работает и для низкобюджетного компьютера может представлять ограниченный интерес в паре с низкочастотным P4 или Celeron. Кстати, разгон невозможен в принципе — частота процессорной шины жестко выбирается перемычкой из двух значений — 100 или 133 МГц, можно подкрутить лишь несколько таймингов памяти.

Итак, во второй раз (если помните, в прошлом проштрафилась плата на P4X266) платы на чипсетах VIA для Pentium 4 не могут полноценно пройти наши тесты. Скажу больше: незадолго до этого тестирования у нас побывала плата Soltek на чипсете P4X400 (напомню, что этот чипсет во всем идентичен 333-му и, несмотря на индекс, также работает лишь с DDR333), которая хоть и запустилась с трехгигагерцовым Pentium 4 (и исполнена была гораздо солиднее, чем ECS, да и стоила под сотню), но также всех тестов не прошла и пополнила собою черный список.

AOpen AX4B-533 Tube
Acorp 4845PE
Gigabyte GA-8PE667 Ultra
ASUS P4PE BP
AOpen AX4GE FM
Gigabyte GA-8SG800
ASUS P4G8X
Gigabyte GA-8INXP
Gigabyte GA-SINXP1394



**На этот раз все работоспособные платы имели такой и только такой (за исключением ASUS с EZ Plug) разъем для дополнительной подпитки процессора. Напоминаем, что, имея хороший блок питания (от 250 Вт) старого образца, можно легко адаптировать его к P4-стандарту, купив копеечный переходник под 4-ех контактный ATX12V-коннектор.**

**Спасибо!** *Редакция журнала Game.EXE искренне благодарит компании USN Computers (www.usn.ru), Alliance (www.alliancegroup.ru) и московское представительство компании Aopen (www.aopen.ru) за предоставленные для тестирования материнские платы.*

# Audigy 2 больше не

Дмитрий Лаптев

…одинока. Звуковые карты на профессиональном чипе VIA Envy24HT твердо намерены составить ей компанию. Получится ли? Посмотрим. А напоследок, как и обещали, слушаем ретро-техно-микс от неподражаемой Aopen.

**Народная революция**

Компания VIA, известная нам в первую очередь по отменным чипсетам для процессоров Athlon, занимается еще несколькими любопытными проектами. Нет, не только дешевым ширпотребом, вроде офисных процессоров C3... Линейка аудиочипов ICEnsemble Envy24 — пример противоположного свойства. Год назад трудно было найти плату с лучшим соотношением «цена/качество» для домашней студии звукозаписи, чем M-Audio (Midiman) Audiophile 2496, основанную на предыдущей версии этого чипа. Но вот, кажется, дожили — та же самая M-Audio предлагает карту на обновленном 8-канальном (!) Envy24HT ICE1724 по рекомендованной цене 99 евро. И обещает, что не только сочинители, но и простые меломаны будут от нее в полном восторге.

**M-Audio Revolution 7.1**

**Цена** $130

**Выходы** 4 аналоговых выхода (фронтальный, сабвуфер/центральная колонка, боковой, тыловой), S/PDIF Out (коаксиальный)

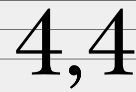
**Входы** 2 аналоговых (линейный, микрофонный)

**Поддержка API** DirectSound, DirectSound3D, Sensaura 3D, A3D 1.0, EAX 1.0-2.0

**Форматы воспроизведения** до 24 бит 192 кГц включительно

**Форматы записи** до 24 бит 96 кГц включительно

итоговый рейтинг



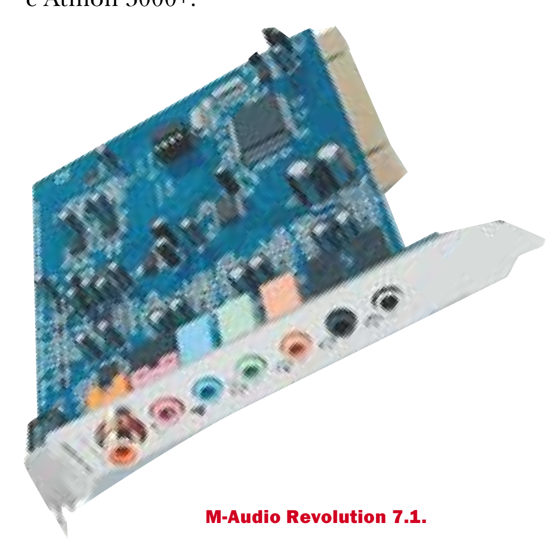

Сразу же кратко по сути различий в звучании между Audigy 2 и Revolution 7.1, отчетливо слышимых после переключения наушников Sennheiser HD 580 из одной карты в другую. Новая плата играет чисто, детально, нейтрально (без какого-либо окрашивания звука, характерного для большинства недорогих звуковых карт). Сравнивая с Audigy 2, можно сказать, что звучание Revolution чуть менее насыщенное и выразительное, но более достоверное. Что и требуется для звукозаписи. Хотя, конечно, никто не утверждает, что карты от $300 и выше заткнуты ею за пояс. Тем не менее достаточно заметить, что какие-нибудь 3-4 года назад плата, подобная этой, безо всяких «но» считалась бы профессиональной и стоила очень сурово. В общем, неофитам остается только позавидовать.

А что обещанные удовольствия для всех остальных, аудиоконтент преимущественно потребляющих? Здесь внимания заслуживают два противоречивых момента:

а) Revolution 7.1, что ясно даже из названия, предлагает самую прогрессивную акустическую схему на сегодня: семь колонок «по кругу» и сабвуфер. У Audigy 2, как известно, колонок «всего» шесть. PR-материалы в обоих случаях упирают на поддержку Dolby Digital EX (DTS ES), хотя саундтреки к фильмам пока упаковываются максимум в формат 6.1. Но запас карман не тянет, а 3D-звук, генерируемый самой картой, в играх раскладывается без ограничений на все доступные колонки.

б) Но технологии 3D-звука в играх никогда не подразумевали распределение заранее сохраненного потока по n колонкам (в отличие от фильмов). Звук должен микшироваться процессором или драйвером карты из нескольких потоков от разных виртуальных источников, самостоятельно обрабатываемых с учетом акустики игровой обстановки. Причем «правильное» эхо влияет на субъективную правдоподобность звука даже больше, нежели четкая детализация. И явный лидер в этом вопросе — движок EAX версии 3.0, поддерживаемый исключительно картами Audigy и Audigy 2 (Revolution, как и множество других карт, эмулирует EAX версии 1.0 и 2.0, но стоит ли говорить, что имитация редко дотягивает до оригинала).

Что же показало практическое исследование — на Soldier of Fortune II: Double Helix и многокомпонентном Hi-Fi-комплексе, не ограничивавшим наши карты ни в количестве колонок, ни в качестве «звукопередачи»? Во-первых, конечно же, надо похвалить и Audigy 2, и Revolution 7.1 за доставленное удовольствие — обе карты отменно хороши. А во-вторых, резюмировать, что Audigy все-таки чуть более «игровая» карта, несмотря на меньшее число каналов. Слышно это вполне отчетливо, именно на обработке эффектов реверберации (эха). Кстати, и в тестах производительности Audigy неизменно выигрывала 5-7 fps в Quake 3 на наших обычных настройках (что мелочь, но все-таки) на компьютере с Athlon 3000+.



M-Audio Revolution 7.1.

## Terratec Aureon 7.1 Space/5.1 Sky

**Цена** $130/115

**Выходы** 4 аналоговых выхода (фронтальный, сабвуфер/центральная колонка, боковой, тыловой — только в версии 7.1 Space), S/PDIF Out (оптический)

**Входы** 2 аналоговых (линейный, микрофонный), S/PDIF In (оптический)

**Внутренние входы** AUX In, 2 CD In, CD S/PDIF

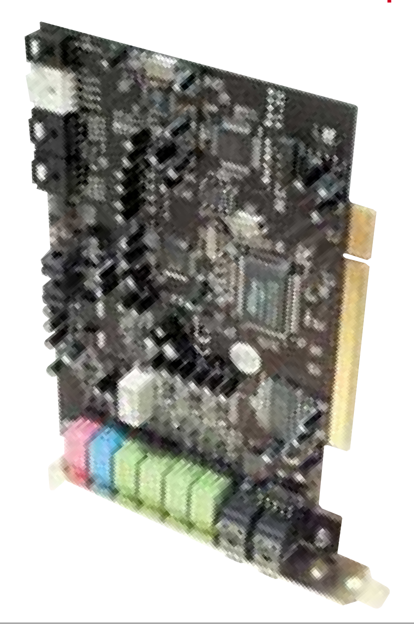
Остальное аналогично M-Audio Revolution 7.1

итоговый рейтинг 4,2/3,5

Две карты от не менее именитой компании Terratec на том же самом Envy24HT по той же цене. В версии Aureon 5.1 Sky не разведен выход на последнюю пару колонок, в остальном оба творения идентичны, а привлекательность урезанной версии по такой цене остается под большим сомнением. Из отличий этой парочки от платы M-Audio заметны оптические (TOS-link) вход и выход и иная модель основного ЦАП (Wolfson 8770IFT вместо AKM AK4381). Последнее неизбежно накладывает отпечаток на звучание, причем нюансы оказались различимы в тех же наушниках... Кратко резюмируем, что карта от Terratec в большей степени нацелена на использование внешних ЦАП/АЦП (ради чего цифровые входы/выходы и установлены), тогда как лучший аналоговый звук на собственных выходах выдает M-Audio. Кстати, цифровые выходы на всех трех картах — двухканальные, поэтому вывести через них можно лишь стереозвук, либо переслать на внешний декодер Dolby Digital- или DTS-кодированный сигнал. Так что Audigy со своим многоконтактным цифровым выходом по-прежнему уникальна.

Кстати, ни одна из карт на Envy24HT не имеет Game-порта, а значит — ни джойстик, ни MIDI-клавиатуру к ним не подключить. Еще один аргумент для выбора USB-манипулятора?

**Terratec Aureon 7.1 Space**



### Сгоревший транзистор

От вещей общеупотребительных переходим к экзотике чистой воды. В чем вообще роль лампы (триода) в выходном каскаде звуковой карты? Она усиливает звук, это понятно. Но при этом, в отличие от транзисторов, обогащает сигнал четными гармониками, делая звук «теплее». Дедовские технологии не лишены и недостатков: большие нелинейные искажения, риск просачивания помех от высоковольтных схем (а термоэлектронную эмиссию на 5-12 вольтах не запустить). Лампа со временем садится, а характеристики уплывают (хотя в отношении материнской платы это не так актуально, она сама — продукт морально скоропортящийся). Но совершенно очевидно, если не уделить внимания деталям, вся затея может принести больше вреда, чем пользы. А что мы имеем на деле? Звук замечательный. В прямом смысле слова: ламповый оттенок звука заметен, если в качестве акустики использовать хотя бы колонки за $70-100. И Aopen можно поздравить — с первой задачей она справилась. Но за такие деньги хотелось бы получить не просто своеобразный, но и качественный, в традиционном понимании, звук. В идеале — лучший, нежели у самостоятельных звуковых карт сравнимой стоимости.

И тут начинаются недостатки. Первый: перегрузка выходного каскада на максимальной громкости, с ушедшими, казалось бы, в прошлое треском и прочими прелестями в стиле «Спидолы». Нужно учесть, что уровень сигнала исходно низкий, в частности, для нормальной раскачки Sennheiser HD 580 на большинстве записей приходилось все регуляторы в программном микшере выставлять на максимум. Дефект не очень страшен для рок- и поп-музыки с традиционно сжатым динамическим диапазоном (и для нее можно подобрать некий средний уровень громкости), но с классикой совместим плохо. К чести Aopen отметим низкий уровень собственного шума карты: как и обещано, до -100 дБ.

Во втором существенном недостатке виноват используемый ЦАП. В его роли выступает крайне дешевый и распространенный Realtek ALC650. Кристальной чистоты звук ждать от него не приходится. А если звук изначально небрежно преобразован, то никаким усилителем его, увы, уже не исправишь. Поэтому до обещанного High-End-звучания далековато.

Резюме: хорошая идея, реализованная (пока?) на «троечку».

**AOpen AX4B-533 Tube.**

## «Tube Sound» на плате AOpen AX4B-533 Tube

**Цена** $190

**Выходы** на отдельной планке 2 RCA (правый и левый каналы), 1/4” stereojack (наушники)

**Форматы воспроизведения** до 16 бит 48 кГц включительно

итоговый рейтинг 3,0

**Спасибо!** *Редакция журнала Game.EXE искренне благодарит компанию Multimedia Club (www.mpc.ru) и московское представительство компании Aopen (www.aopen.ru) за платы, предоставленные на тестирование, и помощь в подготовке материала.*

# У-ла-ла

**Space Channel 5 Part 2**
**www.u-ga.com/jp/games/sp5_2.html**
**платформа:** PlayStation 2
**разработчик:** UGA (www.u-ga.com)
**издатель:** Sega (www.sega.com)

К числу моих любимых приставочных занятий относится времяпрепровождение с геймпадом в руках за такой игрой, которая будет совершенно непонятна человеку, решившему посмотреть на телевизор из-за спины. Ярчайшими представителями этого своеобразного поджанра по праву считаются пресловутые «танцевальные игры», которые до недавнего времени были уделом людей полубезумных, отстаивающих километровые очереди в день премьеры какой-нибудь новой консоли и готовых круглые сутки проводить у телевизора за игрой, на первый взгляд начисто лишенной смысла. Раньше нормальный сеанс в какую-нибудь Bust-A-Groove выглядел так: сцена, игрок, противник (без которого порой можно было прекрасно обойтись), с экрана несется зажигательная музыка (типа бритниспирс или рикимартина), бежит строчка с символами кнопок, которые надо нажимать, правильно выгадав момент. Такая, с позволения сказать, игра проходится один, от силы два раза и ближайшей электричкой отправляется на задворки памяти. Да что я, собственно, объясняю? Нежно «любимая» (до полуживого состояния) Britney's Dance Beat, будучи одним из самых примитивных и страхолюдных отпрысков своего рода, представление о нем дает вполне себе цельное.

**Происхождение видов**

Однако легендарный Parappa the Rapper доказал, что у «танцевалок» может быть сюжет, отличный от извечного «Мама, я участвую в конкурсе!», а невероятный Space Channel 5 сотворил с геймплеем танцевальных игр то же самое, что в свое время сделал Half-Life с увязшими шутерами от первого лица. Понимаете, о чем речь? Управление, движок и перспектива ничуть не изменились, однако ощущения от процесса — совершенно иные.

А ведь на слух Space Channel 5 Part 2, если подумать, воспринимается как бред сумасшедшего. Всю игру протагонистка, окруженная толпами сочувствующих, только и делает, что разгуливает по окрестностям космопортов и вечнозеленых планет (а временами даже парит в открытом космосе что твой Архипыч). Разгуливает, сражается с инопланетными захватчиками, не переставая при этом танцевать и вести репортаж с места событий очаровательным голоском знаменитой в кругах поклонников аниме Аполло Смайл (Apollo Smile). Даже слово «сражаться» в Space Channel 5 приобретает ОЧЕНЬ специфический оттенок, ибо одолеть коварного алиена из числа «Похитителей ритма» и освободить очередного плененного персонажа (который уже через пару минут присоединится к «группе поддержки») можно лишь наглым обезьянничеством. Описывать сам процесс, преисполненный причудливых телодвижений, тонкоголосых криков с экрана («Left, Right, Up, Down, Sho-o-o-o-ot, Shoot, Hey!») и яростных попыток игрока вчистую скопировать движения захватчика-киднэппера, попеременно нажимая на всевозможные кнопки (и при этом уложиться в заданный ритм!), пожалуй, не стоит — попахивает откровенным слабоумием.

**Навсегда**

Но сколько, черт возьми, обаяния и притягательности в этой игре! Сколько шарма в ее главной героине! Каждое движение, каждый жест Улалы как будто несколько месяцев тестировался на подопытных свинках мужского пола и более-менее стандартной ориентации. Художники и аниматоры так здорово потрудились над пластикой, манерами и внешним видом своей подопечной, что теперь лет 10 могут промышлять хоть тетрисами — свое метафорическое дерево на поле игровой индустрии они уже вырастили.

Признаю — это дело вкуса и доверия. Кого-то перспектива просидеть перед телевизором пять часов кряду, слушая то ли диско, то ли фанк, то ли техно, то ли вообще что-то не от мира сего, пугает до нервного тика. Другие проникнутся с первой же минуты, исходят Space Channel 5 Part 2 (к слову, на PlayStation 2 существует и оригинальная игра, которая достойна внимания не меньше сиквела) вдоль и поперек, а затем ринутся скачивать из Интернета все изображения ненаглядной Улалы, какие попадутся под руку.

**P.S. Потому что культ. Пусть не самый громкий и «слегка» на любителя, но культ.**